

Ára: 150 Ft

# GURU

92/1

A szórakoztató Informatikai magazin



**Beholder 2**  
**Formula One**  
**Heart of China**  
**Monkey Island 2**

**Imagine 2.0**  
**Visiona**

© RICK PARKS

A Guru legyen veletek !

1. SZÁM

AMIGA, ATARI, IBM PC



# Intro

Bevezető helyett.....

Úgy gondoltuk, illene pár szót ejtenünk egy új lap indulása alkalmából. Bár már most is ellentmondásba keveredtünk, hiszen nem is annyira új ez a lap. Lassan másfél éves múlt áll a GURU mögött, igaz nem papíron, hanem mágneslemezen, de hát az információ az így is, úgy is eljutott az olvasókhoz. Reméljük, ezek után is megfelelünk olvasóink igényeinek és elvárásainak. Új célokat tűztünk ki a lap gondolatának megszületésekor. Az eddigi egészségtelen szelektálás helyett megvalósítás előtt áll egy minden számítógépest egyesítő új típusú informatikai magazin. Nem óhajtunk senkivel vitázni abban hogy, kinek és milyen típusú gépe a jobb, mert ma már egy-két év alatt elavult ócskavassá minősülhet a legfejlettebb verziójú számítógép is. De aki magával a géppel megismerkedett, gyakran örökre rabjává is válik. A fejlődés ebben az irányban szinte határtalan, de nekünk azt kellett behatárolni, hogy kis hazánk számítógép típusaiból, melyek a legelterjedtebbek. Így talált helyet a lapjainkon az AMIGA, az ATARI és a PC.

A C-64 tulajdonosok jogos kérdésére - miért nem kapott helyet? - válaszként annyi, gyakorlatilag minden elkészül átirat formában, így ők is kapnak információt a leírásokból. Aki olvasott már GURU-t, az tudja kik és hogyan írják, illetve írták az újságot. Gyakorlatilag bárki, akinek a cikke aktuális, szakmailag megalapozott, stílusunkba beleillő. Természetesen, mint szerkesztők fenntartjuk magunknak a döntés jogát. Ha valakinek a cikke túlméretes, vagy nem éppen harmatos, annak is biztosítunk helyet a kéthavonta megjelenő lemezújságunkban. A lemezújság nem szükségszerűen kéthavonta jelenik majd meg, hanem ahogyan majd összejön egy számra való.

Eddig a GURU azzal büszkélkedhetett, hogy az első magyar nyelvű lemezújság Amigára, most pedig azzal, hogy az első olyan színes, havonta megjelenő magazin, amely Amigával készül, az oldalak elkészítésétől, a borítóig. Az Atari rovat teljes egészében Atarin készül, a PC-s oldalak viszont Amigával lettek megszerkesztve. A színrebonást és a tördelést is Amigával oldottuk meg.

Néhány szó a szerkesztőkről. Lelkes kis csapat készíti újságunkat. A főszerkesztő és a legcsöndesebb főnök Berényi Zoltán - "Bear" általában a stratégiai és logikai játékok szakértője. A lap arculatát Marinov Gábor - "Gaborca" pofoztatja ilyen formájúra, valamint a Ray-Tracing tanfolyam és a hardware újdonságok felelőseként jelentkezik havonta érdekes és hasznos cikkeivel. A külkapcsolatainkért minden elismerés (és felelősség) Fehér Gábor - "Masell"- t illeti, nélküle a GURU sok hasznos angol és német kapcsolattal lenne szegényebb. És végül de nem utolsó sorban, mindig kell egy ember akit vagy kedvelnek vagy utálnak azért, mert rengeteget dumál. Ezt a szerepet vállalja a lapnál Turcsán Tamás Péter - "Shy", aki eddig is mindent megmagyarázott, ezután sem tesz majd mást. Amikor e sorok készülnek, már félig munkatársunk Boruzs Krisztina - Christa, aki a GURU csapat igen agilis női munkatársa, rendbentartja az összes szerkesztőségi rendetlenségünket és folyton vigyorog. Ennyit rólunk.

Még egy kis magyarázkodás. Új értékelési rendszert vezettünk be. A programokat egy pecséttel értékeltük, illetve öttel.

Az értékelés szintjei :



**Best:** Csak a legjobbaknak jár ez dicsőség. 85-100%-os játékok kapják meg ezt a pecsétet.



**Cool:** Határozottan kellemes program. 60-85%



**O.K. -** Még ezzel is eljátszhattunk. 40-60%-ig terjed ez az értékelés.



**Oh, No..-** Ha lehet ne emlékeztess rá. Ez nem a Lemmings reklám, hanem egy hajmeresztő program.



**Error:** - Háromgombra itélve! Software Failure, Guru meditation, Software Error, Aa-aargh !!!



# Tartalomjegyzék



Guy Spy



Microprose Formula One



Derive a matematikus

## Újdonságok

Játék ismertető	4	Komoly hírek	56
Apró játékhírek	65	Amiga 600	56
TEAM 17 Riport	67		

## Játék teszt

Heart of China	6	Space Gun	17
Realms	9	Formula One	18
Pinball Dream	11	Knightmare	20
Space Crusade	12	Eye of the Beholder 2	22
Storm Master	13	Eco Quest	24
Ramses	15	Conquest of the Longbow	26
Final Conflict	16	Monkey Island 2	28

## Programozás

Derive	31	AMOS	53
Devpac	47	Rendszerbarát	55

## Atari

Atari rovat	41
-------------	----

**imagine**

Imagine sorozat

## Grafika

Visiona	58	Ray-Tracing	59
---------	----	-------------	----

HardWired  
2  
The  
Earth Man's  
Revenge



Új demókról

## Állandó rovatok

Levelezés	33	Hardver	51
Apróhirdetés	36	Toplista	62
Kaland	37	Kultúra	63
Demologia	45	Bohockodás	66
Magyar játék	50		

A GURU Postacíme: 1399 Bp. Pf. 701/765 • Főszerkesztő: Berényi Zoltán

Szerkesztők: Fehér Gábor, Marinov Gábor, Turcsán Tamás Péter • Laptervezés: Marinov Gábor

Megjelenik havonta, ára 150 Ft. • Megrendelhető a szerkesztőség címén, megvásárolható Budapesten és vidéken a hírlapárusoknál, a 7D Bt., Acomp Kft., Hatcent Kft.(Atari márkabolt), Novotrade 2C, Mikro C Bt., Szűcs Szoftver, valamint más szaküzletekben

Előfizetési díj: 3 szám: 450 Ft, 6 szám: 900 Ft, 12 szám: 1800 Ft.

Az újság a GURU kiadó Amiga 3000-es alapú DTP rendszerén készül Pagestream tördelőprogram segítségével.

Nyomja: Atheneum nyomda ISSN 1216-2353

Terjeszti a Magyar Posta



# Újdonságok

## Rubicon

Ez is egy lövöldözős játék a sok közül, talán a grafika az átlagosnál egy kicsit szebb. Ami érdekessé teheti a programot sokak szemében, az az hogy egy új cég, a 21st Century Entertainment adta ki Amigára, C-64-re pedig a Hewson, akinek ez volt az utolsó C64-es játéka. Ebből már következtethetünk a meglepetésre, a Hewson új név alatt fog játékokat gyártani az Amigára. A program sajnos nem bővelkedik az extra fegyverekben, de éppen ez különbözteti meg a többi tucattól, mert így jobban kell taktikázni az ellenfelekkel szemben. A story csak annyi, hogy a mutánsokkal teli Koala szigetet kell megtisztítanunk, ahol egyre hajmeresztőbb szörnyek vetik ránk magukat.

## Humans

Őrültek, intelligensek, nevetségesek és aranyosak. Ők AZ EMBEREK! Imagitec Design ötlete alapján fogják értékes agysejtjeink millióit rombolni május végén! 100 szinten keresztül a hangsúly a játszhatóságon és a humoron van. A kiadó Mirage cég a Lemmings sikerét próbálja túlszárnyalni. Az őskorban játszva a játékosra az a komoly feladat vár, hogy az ősi elme csiszolatlanságát megmunkálva a saját kis törzséből a 20. század nagy egocentrikus társadalmának tagjaivá tehesse népét. A törzsből kiemelhetsz egyedeket, akiket feladatokkal láthatsz el. Fegyvereket kell tervezned, kőkeréken kell egykerekézned, új találmányokat kell hasznosítanod!



## Guy Spy

A Readysoft Don Bluth játékaival írta be magát a nagy könyvbe. Don játékeit elég heves támadások érték a sajtó részéről, játécai irányíthatósága(?) miatt. De mint utóbb kiderült, ezek a játékok CDTV-n vagy LDG systemen utolérhetetlenek. A Readysoft egy új fejlesztésbe kezdett, aminél a cél a játék irányíthatóságának fejlesztése volt. Így született meg az első interaktív, mozifilm jellegű játék, a GUY SPY! A játék legnagyobb érdeme, mint



már említettem abban rejlik, hogy a Don Bluth-os grafikát most már "realtime", joystickünkkel mozgathatjuk a képernyőn! Hogy ez megvalósulhasson, a karakterek nem állhatnak túl sok vonalból (vektor), mert nagyon lelassulna a játék és memóriagondok is felléphetnek. Szerencsére a Readysoftnak sikerült megtalálnia az arany középutat, így ez a technika verhetetlen lesz. Tetszik továbbá a lövöldözés megoldása, hiszen a pisztolyunk csövét a megfelelő irányba kell irányítanunk a pontos célzás érdekében! A játék 5 lemezes lesz Amigán. A programot az Entertainment International forgalmazza.

## Myth System 3

Ki ne emlékezne a System3 átütő sikerére, a 8 bites piacon. A Last Ninja sorozattal megalapozták a hírnevüket, a Myth-el pedig csak megerősítették azt a tényt, hogy benne van a helyük a szoftvercég top 10-ben. A játék lényege az, hogy különböző időzónákon átjutva megszerezzünk tárgyakat és kiirtsuk a fő ellenségeket, mint pl. az egyiptomi pályán a gonosz Anubiszt. Nézzük most az Amigás Myth-et! A központi karakternek 150 animációs fázisa van. Ha a kezében egy tárgy van, akkor az egy új sprite a képernyőn, tehát a 150 fázis nem tartalmazza az extrákat. Mivel sokan ismerik a 8 bites elődöt, nézzük a különbségeket. Több pálya, azaz egy szint, valamivel hosszabb mint a Spectrumon vagy a Commodore-on. A játékot megpróbálták könnyíteni (ami szerintem hiba), mivel kivették a játékból azokat a megoldandó feladatokat, amelyek a legtöbb fejtorést okozták a játékosoknak. A játékot másfél évig fejlesztette 4 ember. A program kiadásáig, még egy-két apró változtatáson keresztül kell mennie: van olyan jelenet, ami túl véresre sikeredett, ezt ki kell vágni, valamint még apró hibák találhatók a kódban.

Tervezett megjelenés: május közepe.





# Epic

Több mint két évre volt szükség, hogy elkészülhessen. A Digital Image Design már nem ismeretlen név, olyan híres programokat alkottak, mint az F-29 Retaliátor (talán a leggyorsabb szimulátor Amigán) és a Robocop III, ami nem véletlenül szerepel első helyen a toplistán.

Ezt a játékot is egy filmhez hasonlíthatjuk, mégpedig nem is a legrosszabbhoz, a Csillagok Háborújához. Az Epic egy olyan játék, amelyben két szálon futhat a cselekmény, egy szimulátor, amelyben megtalálhatók az arcade játékgépeket is megszégyenítő harci elemek. A történet egy humanoid típusú fajról szól, amelynek napja szupernovává válik ill.



robban. Természetesen kiűrik a bolygót és hatalmas, űrhajókból álló konvojban elindulnak új hazát keresni. A humanoidok egy harcos faj útjába vetődnek, akik a menekülést invázióknak fogják fel. Ezek után hatalmas űrcsaták és taktikus bolygó megszállások követik egymást.

Az Epic úgy néz ki, mint egy szimulátor, de olyan mint egy kalandjáték. Minden harci küldetés után folytatódik a karaván története, a képernyőn láthatod az eseményeket és a karaván parancsnoka közli veled mi lesz a következő feladatod. Anyaűrhajókról lövik fel a kisebb vadászokat (olyat, amilyen te is vagy) és ezeket az igazán hatalmas anyaűrhajókat körül is repülheted. Igazán közel is lehet jutni hozzájuk, mivel az ütközés ténylegesen csak akkor következik be, amikor az űrhajód hozzáért a másikhoz (ez a Retaliátorban nem így volt megoldva). Az űrhajó, amit vezetsz csak egyszemélyes, hála a magas szintű technológiának és computereknek. A harctér kint az űrben

hatalmas, több csatahajóról is szállnak fel ellenséges egységek, más és más formációt felvéve támadáskor. A földi harc még meggyőzőbb. Ha hinni lehet a híreszteléseknek, az űrhajókkal földközeli harcokat folytathatunk, a füst és ködfelhőket áttörve, tornyok körül kell vadászhatunk más pilótákra, sőt hidak alatt repülhetünk át, berepülhetünk hatalmas építmények belsejébe is. Az akció igen gyors és rengeteg képkockából (frame) áll.

## Egy megvalósult álom

Sokan a programozók ötleteire, csak legyintettek és azt állították, hogy az Epic sohasem fogja beváltani a hozzá fűzött reményeket, őket igazolta az is, hogy két évet kellett várni a programra, de végül is kész a játék és lélegzetelállító. Londonban a ECTS-en (European Computer Trade Show) sikerült először egy-két pillantást vetnem a kész programra amely, igen jól sikerült. Az irányítás ugyan nehézkesre, kissé túl gyorsra sikeredett, de minden csak megszokás kérdése. Amit talán hiányolok, az a 3D-s radar. A játékot egy 33 Mhz-s Pc-n mutatták be, és a vektorrutin gyorsasága miatt jónéhány látogató nem akarta elhinni, hogy nem 486-os gépen fut, koprocesszor nélkül. A nagyközönség az Epic-et a show játékának kiáltotta ki. Amigán is gyorsítottak a vektorrutinon a D.I.D. szakemberei, a játék gyorsabb lett mint a Retaliator, ezt a sebeséget csak az egyszerre kirakott megszámlálhatatlan űrhajó mozgatása lassítja. Végül egy-két adat: 3D képek,



kombinált sprite és polygon grafika (400 polygon másodpercenként), 70 különböző űrhajófajta! A program lapzártakor Pc-re, Amigára és Atari St-re készült el. Várható, hogy az EPIC lesz az Amiga Wing Commandere 1992-ben.

"Masell"

# Clik Clak

Ritkán tudják a programozók eltalálni azt a helyes összhangot, mely a jól játszható érdekes játékot és a kiváló ötletet egyesíti. Nos, szerény véleményem szerint ebben a játékban minden megtalálható, ami szem-szájnak ingere. A történet nagyszerű. Képzeljünk el 12-t a világ tájain található építményekből, tornyokból. Ezekben a tornyokban még rengeteg kisebb pályát, ahol mint az örültek fogaskerekeket kell pakolnunk a pályára. Minden pályán



a bal oldalon lévő forgó keréktől kell eljutnunk a jobb oldalon levőig úgy, hogy a sorban kapott kerekeket beillesztjük a forgó sokadalomba. Persze előfordulhat könnyen, hogy az aktuális kerék nem illeszkedik bele a sorba, ilyenkor kénytelenek vagyunk ezt máshova letenni. Azonban vigyázzunk arra, hogy a fel nem használt kereket minusz pontként számítja fel a gép az értékelésnél. Kis barátaink is akadnak a pályán, méghozzá kis madarak. Azonban nem illik rájuk ez a kedves megszólítás, mert több bosszúságot okoznak nekünk, mint jót. Az alsó sorban átválthatunk a célkeresztre, így elzavarhatjuk a madárkakat. Ha az itt található bombát ráhelyezzük egy fogaskerekre, akkor az felrobban, így oldható meg a rossz helyre tett kerekek megsemmisítése. Található itt még egy olajozó is arra az esetre, amikor vészes megállás következik be a láncban. A kirakandó kerekeknél a program egy kis segítséget ad azzal, hogy más szinnel jelzi ha, jó hely fölé mozgattuk a kereket. Garantáltan nem lesz unalmas a program még azoknak sem, akik nem túlságosan kedvelik a logikai-ügyességi jellegű játékokat.

Bear



# Heart of China

**Hatalmas hírverés legújabb kalandjátékát a High Road To China za fel.**

A program története és a kidolgozása kitűnő. Az irányítása megegyezik a Rise Of The Dragon-éval, ugyanis mindkettőt ugyanazzal a szerkesztővel készítették. Ezért erről most nem írok. Az intro-ban tanúi lehetünk annak, hogy elrabolják Kate Lomax-et, aki egy Hong-Kong melletti kis faluban mint nővér tevékenykedik. Ebből a részből mindenki rájöhet, hogy a feladatunk Kate kiszabadítása lesz.

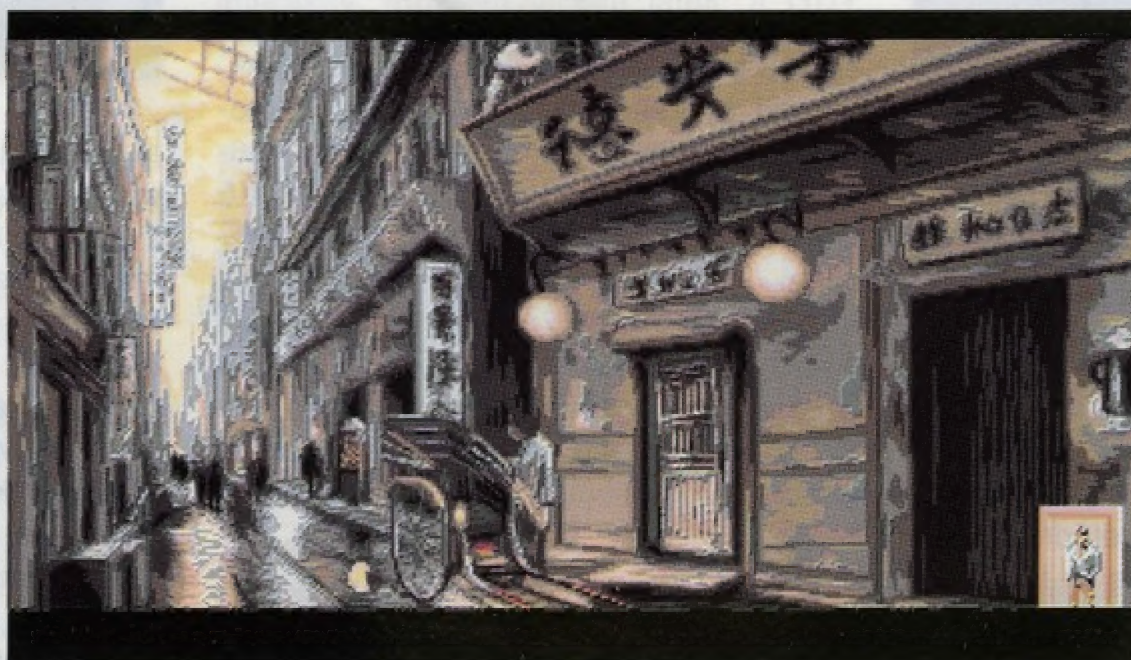
A játék a kikötőben indul. A háttérben dzsunkákat, valamint tengeri sirályokat láthatunk. Itt egyelőre semmi dolgunk. Menjünk be a városba /Town/. Az utcán elég nagy a nyüzsgés. A szellő egy papírdarabot fújdogál felénk. Vegyük fel. Ez úgy történik, hogy a nyilat rá kell vinni a papírdarabra, ekkor a pointer átvált és a bal gombot folyamatosan nyomva tartva, vigyük az embersziluettre. A jobbszélső ajtó a kocsmá, közvetlen mellette a gyógyszerüzlet bejárata van. Menjünk be a kocsmába. Egy elég koszos kis helyre kerültünk. Az itt ülő emberekkel nem beszélhetünk, tehát menjünk tovább balra a bárpulthoz. Na itt már akad beszélgetőpartner. Talán kezdjük a háttérben ülő férfival. Mielőtt még kérdéseket tehetnénk föl neki, egy érdekes horkantással mély álomba merül. Beszélgethetünk az asztalon üldögélő lánnyal is, de ez sem vezetne sok jóra, ugyanis gyorsan megnézhetnénk hogyan ér véget a játék. Tehát kizárásos alapon marad a bárpult mögött álló srác. A beszélgetéseket nem fordítom le szóról-szóra, csak a lényegét mondom el és leírom a kérdések ill. a válaszok előtt található számot. Tehát érdeklődünk Chi felől (3, 1, 1, 1). Beszélgetésünk közben hátulról megszólítanak. Goon az a helyi intelligencia képviselője, aki nyomban belénk köt. Beszéljünk vele is (3, 3). A szópárbaj kisebb verekedésbe torkollik

(Lucky gyereket), de mielőtt még a tag vissza ütné, megjelenik Chi és véget vet a bunyónak.

Mondjuk el neki, hogy mi járatban vagyunk (1, 3, 3). Erre ő felajánlja a segítségét. Csak egy bökkenő van. Chi ugyanis nem hajlandó repülővel utazni. Most vesszük hasznát az imént felvett papírnak. Hajtogassunk belőle papírrepülőt (fogjuk meg a lapot, és vigyük a hősünkre), majd vigyük a pointert Chi-re és a jobb gomb folyamatos nyomvatartása mellett clickeljünk a bal gombra. Ennek hatására Lucky eldobja a repülőt. Chi meggyőződik az aero-dinamika törvényeiről és beleegyezik a repülőútba. Ezek

**előzte meg a DINAMIX a Heart of China-t. A játék című film történetét dolgoz**

Menjünk vissza a kikötőbe. A stég szélén egy helyes kis sirály üldögél. Adjuk be neki a Chi-nél lévő aszaltszilvát (PRUNE). Erre a sirály nyom egy adagot a kedvünkért. Ha Chi-vel megpróbálnánk felvenni az imént a sirály által kibocsájtott anyagot, akkor elmondja, hogy ő ugyan erre nem hajlandó. Váltunk át Lucky-ra és vele vegyük föl. Már mehetünk is vissza Wu-hoz. Először beszéljünk vele, majd rakjuk bele az előtte lévő tába az imént szerzett szerves hulladékot. Most Wu átnyújt egy gyógynövényes tarsolyt és egy útlevelet. Ezeket vegyük föl. Megkérdezi, hogy szükségünk van-e még valamire. Válaszoljuk neki azt hogy nincs (1). Innen kimenve szálljunk be a riksába és menjünk ki a repülőtérre. Itt egy marcona vá-



mos az útleveletünk iránt érdeklődik. Mivel ilyenünk már van, nyugodtan oda is adhatnánk neki, de ez nem lenne igazán célravezető, mert abszolút nem hasonlítunk az útlevélen lévő palira. Tehát mondjuk inkább azt hogy a riksában felejtettük (2). Hosszas rábeszélés után beenged a repülőbe. A gép belsejében több fontos dolgot találhatunk, ami a későbbiekben a hasznunkra lesz. Vegyük hát fel a kötelet, a kampót és a két ablak között található feszítővasat. Itt az ideje, hogy hátat fordítsunk Hong-Kongnak és irány Chengdu városa. Ehhez clickeljünk a pilótafülkére. Most megjelenik egy sejtelmes "EKÖZBEN" felirat. Ez a játék folyamán többször is előfordul, ilyenkor egy kis jelenetnek lehetünk tanúi, amely tőlünk függetlenül játszódik le, tájékoztat a kalandunk közben történő eseményekről. Most éppen Kate-et láthatjuk, amint Li Deng fogságában sínylődik. Amikor visszazaptuk a vezérlést, a repülőnket láthatjuk oldalról, alatta pedig a repülési útvonalunk térképét. Ha megnyomjuk a gombot, akkor egy tájat

után a bal alsó sarokban megjelenik Chi arcképe. Ezentúl bármikor átválthatunk rá ennek az ikonnak segítségével. Az Inventory-ban is megjelenik ez a kis kép, amire rávive a kiválasztott tárgyat átadhatjuk társunknak. Most mehetünk is ki innen. Irány a szomszéd üzlet. Ha megpróbálunk Wu-val beszélni elkezd nekünk kínaiuk karattyolni. A teendő: váltunk át Chi-re és próbálkozzunk ismét, immáron vele. Természetesen ebből Lucky egy szót sem ért és meglehetősen mérges megjegyzéseket tesz. A beszélgetés után próbálkozzunk ismét Lucky-val. Most Wu szóba elegyedik velünk és megtudjuk, hogy sirályürülékre van szüksége.



láthatunk, ahol ki tudjuk választani a "Land Here?" feliratú ikonnal, hogy hol szállhatunk le. Ez a hely minden játék során más és más. Kiszállva a repülőből egy legelőn találjuk magunkat. Szemben ott díszeleg Li Deng vára. Az úton egy paraszt közeleg. Váltunk át Chi-re és beszélgetünk vele. Kínáljuk meg szivarral(1), és hozzuk szóba Kate-et is(3). Ennek hatására odaadja a ruháját. Ezt vegyük magunkhoz, majd vegyük fel. Most irány a vár. Egy hatalmas kapu elé jutottunk. Itt a bejutás lehetetlennek tűnik, ezért menjünk inkább balra. A vár oldalán találjuk magunkat, ahol egy kis szennyvízpatak vezet a vár alá. Már csak egy bökkenő van: egy erősnek tűnő vasrács állja el az utat. Várjuk meg míg a vár fokán sétáló őr elmegy és mikor ez megtörtént, essünk neki a rácsnak a feszítővassal. Rövid erőlködés után egy csatornarendszerben találjuk magunkat. A mögöttünk lévő ajtó bezárul, és sötétség borul mindenre. Vegyük elő a zsebünkben az öngyújtót, majd ahogyan előrehaladunk sorban gyújtjuk meg a falon lévő faklyákat (csak azok látszanak). Az elindulásunktól számított harmadik képernyőn - a faklya meggyújtása után - találunk a bal felső sarokban egy gerendát. Ezt tegyük el! Haladjunk előre egészen addig amíg felülről fény nem szűrődik be. Itt használjuk az előbb szerzett gerendát a nyíláson. Máris a vár konyhájában találjuk magunkat. A felfelé vezető utat egy aranyos kis kutyus állja el. Innen jobbra menve az ebédlőben találjuk magunkat, ahol vegyük magunkhoz az asztal közepén álló borosüveget, majd a bort töltsük bele a konyhában lévő kutya táljába. Ettől mély álomba szenderül. Ha felmegyünk a szakács szobájába, vegyük fel a kést a jobb oldali asztalról. Nyissuk ki a szemben lévő ajtót. Azt a termet láthatjuk amiben Kate-et őrzik. A gond csak az, hogy ez a terem hemzseg a katonáktól. Valahogyan el kellene távolítani őket. Erre az a megoldás, hogy visszamegyünk az ebédlőbe és feldöntjük a szemben lévő állólámpát, majd villámgyorsan visszaroohanunk a fenti szobába, innen

pedig Kate-hez. Megdöbbenve tapasztaljuk, hogy a katonákon kívül két kobra is őrizi a lányt. Vegyük kézbe a fegyverünket és lőjük le a kigyókat. Ez a dolog csak részben sikerül, ugyanis akármilyen gyorsan cselekszünk is az egyik mindenképpen megmarja Kate-et. Vegyük a lányt a vállunkra és futás az erkélyhez. Mivel a lövéseket valószínűleg meghallották, ezért az egész vár a nyomunkban van. Szereljük rá a kötelet a kampóra és akasszuk rá az erkély peremére. Amíg Lucky és Kate leereszkedik, addig Chi visszatartja az őrköt, majd utánunk ugrik. A vár udvarán vagyunk. Itt az ideje, hogy odaadjuk a gyógynövényes zacskót Chi-nek. A háttérben tankok látszanak. Menjünk oda az egyikhez és szálljunk be. A bal oldalon egy kis dobozt láthatunk. Használjuk rajta a kést, majd a két vezetéket összeérintve elindíthatjuk a harckocsit, amivel a vár falán keresztül távozzunk. Most egy akciórészhez értünk,

tudomásul, hogy egyben van. Ezután Lucky-val vállaljuk el, hogy elmegyünk segítséget keresni(1, 2, 3). Amint hősünk elballag Chi-vel menjünk vissza a gép törzsébe és vegyük fel a ponyvát valamint a takarót. Az előbbi feszítsük ki a gép szárnya alá, az utóbbival pedig takarjuk be Kate-et. Adjuk be neki a nálunk lévő gyógyfűvek közül az egyiket. Most ismét Lucky-t láthatjuk, amint rója a kilométereket. Visszakapva a vezérlést adjuk be a másik gyógyfűvet is a lánynak. Lucky ebben a pillanatban nem bírja tovább és összeesik. Szerencsénkre éppen arra jár egy kisserác a faluból és megmenti az életünket. Másnap Ama Lair házában találjuk magunkat. Lucky és Chi éppen a tűzhelynél melegedve beszélgetnek. Elegyedjünk szóba a vendéglátónkkal (3, 2), majd ülünk vissza a tűzhöz. A melegedés befejezése után ismételten társalogjunk Ama-val. Hagyjuk el a házat. Katmanduban két fő teendőnk lesz: ü-



zemanyagot, illetve segítséget szerezni. Kezdjük talán az üzemanyaggal! Balra egy kovácsműhely udvarára jutunk, ahol egy kiskorú maffiózó ül egy hordón. Beszélgetünk vele (1). Elmodja, hogy van üzemanyaga, de csak akkor hajlandó adni, ha kap cserébe valamit. Csináljunk az itt található dobozból és a Chi-nél lévő evőpálcikákból, valamint a lyukas érmékből egy kisautót. Ezt adjuk neki oda. Cserébe eltehetjük az üzemanyagot jelképező gumicsövet.

ahol a tankot kell elirányítani a repülőgépünkhöz. Ez az alsó sarokban található nyilakkal történik. Még mielőtt elkezdénénk ezt a részét a játéknak, a gép megkérdezi, hogy át akarjuk-e ugrani. A repülőnkhöz érve Lucky és Chi bevonszolja Kate-et a gép belsejébe. Lucky vissza akar menni Hong-Kong-ba, de Kate állapota aggasztó, így Chi azt javasolja, hogy az útjukat Nepál fővárosa Katmandu felé vegyék. Már majdnem a célnál vesszük észre, hogy az üzemanyag szintjelzője igen csak a nulla felé mutat. Egy kínos kényszerleszállás után a gép éppen a szakadék szélén áll meg. Mindenki gyorsan kiszáll és örömmel veszi

Menjünk a postára és adjunk fel egy táviratot Mr. Lomax számára. Innen a helyi ivóba vegyük az utat (balra fönt). Beszélgetünk a kocsmárossal (2, 2). Forduljunk Sardarhoz és próbálkozzunk nála is. Elhajt bennünket, mert nem hajlandó turistákkal foglalkozni. Forduljunk ismét a bároshoz, majd megint Sardarhoz. Ezt addig ismételjük, amíg nem hajlandó szóbaállni velünk. Ha sikerül beszélni vele, kérjünk tőle segítséget (1, 2). Akármilyen csinálgunk, nem akar segíteni. Innen kimenve menjünk föl a hegyre a lámához. Az ajtónál utunkat állja egy személy. Mondjuk neki azt, hogy a Lamaszövetségől vagyunk( 3). A házba bejutva



beszéljünk a Lámával (2, 2). Ő mély imába merül, mi pedig, menjünk fel a helyi diktátor irodájába. Mondjuk neki azt, hogy a vízvezetéket jöttünk szerelni (1), majd sértessük (3, 1). Erre az őrlőrántja a pisztolyát és be akar zárni a börtönbe. Ez azonban csak részben sikerül, mivel Chi egy jól irányzott rugással kirúgja a kezéből a fegyvert és meglóg. Lucky-t sajnos bezárják. Chi-vel menjünk be Ama házába és kérjünk tőle segítséget. Közben örömmel láthatjuk azt, hogy Kate jobban érzi magát. Ama-tól megtudjuk, hogy a diktátor az ő unokaöccse és Lucky segítségére siet. Szabadulásunk után menjünk ismét fel a kocsmába Sardarhoz és beszélgetssünk vele (3, 3). Adjuk neki oda a fegyverünket (egyébként-ha minden igaz-ez még a kezünkben van). Ezzel a helyi ellenállás fegyverhez jut, s így meg tudja dönteni a helyi diktatúrát. Cserébe jó tettünkért segítenek a repülőnket a jég fogságából kiszabadítani. Sajnos az üzemanyag nem elég Hong-Kong-ig, ezért meg kell állnunk Isztambulban egy tankolásra. Megérkezésünk után a gépből kiszállva találkozunk egy szerelővel. Próbáljunk benzint szerezni tőle, de ez nem sikerül, mivel ez nem az ő hatásköre. Távozzunk erről a helyszínről. Chi úgy dönt, hogy itt marad, és megvárja azt, akitől üzemanyaghoz juthatnánk. A városba érve egy kisiút látunk, aki narancsot árul, de még nem tudunk szóba állni vele, ezért menjünk tovább előre. Eközben Li Deng emberei megérkeznek Katmanduba, és felőlünk érdeklődnek. Egy helybéli jóakarónktól megtudják, hogy hova mentünk, tehát hamarosan számíthatunk a látogatásukra. A sarkon jobbra fordulva egy kis kanyargós utcába kerülünk. Tőlünk balra egy árus támasztja az oszlopot,

lubot őrző katonát láthatjuk. Ide menjünk be. Mivel erre a helyre a nők belépése nem engedélyezett, ezért Kate kint várakozik ránk. Kérjük meg a pult mögött álló pincért, hogy telefonálhassunk. Ekkor Lucky felhívja Mr. Lomax-ot, elmondja, hogy mi történt és megbeszél vele egy találkozót holnap utánra Párizsban (1). Már indulhatunk is vissza Kate-hez. Most egy kis hiba csúszik a számításunkba, mivel hirtelen megjelenik néhány őrlő és elvisznek bennünket. Ezután Kate irányítását kapjuk meg. Menjünk be a klubbal szemben lévő üzletbe és adjuk el az aranymedálunkat. A boltos megkérdezi, hogy mennyit kérünk érte. Mondjuk, hogy \$500-t (1, 2, 1). Végül is 65 shekel-t tudunk bevasalni érte az árustól.



Megkérdezi, hogy akarunk-e vásárolni valamit? Mivel most egyelőre nem áll szándékunkban, válaszoljuk azt, hogy nem (1). Menjünk vissza az útelágazáshoz. A földön ülő jólöltözött krupiéval aki egyébként tavaly fejezte be budapesti tanulmányait az "Itt a piros, hol a piros" nevű nemzeti játékkal kapcsolatban beszélgetssünk egy kicsit vele. Megkérdezi, hogy akarunk-e játszani. Mivel szükségünk van a pénzre, menjünk bele (1). A játék szabálya borzasztóan egyszerű: meg kell mondani, hogy melyik téglalatt van a mag. A nyilakkal a tét nagyságát állíthatjuk, a "Quit" ikonra rákattintva abbahagyhatjuk a "Place Bet"-re pedig elkezdhetjük a játékot. Addig nyerjük tőle el a pénzt, amíg el nem küld. Most menjünk vissza a kereskedőhöz és vegyük meg a fűrészt. Clickeljünk rá és monjuk azt, hogy meg akarjuk venni (1).

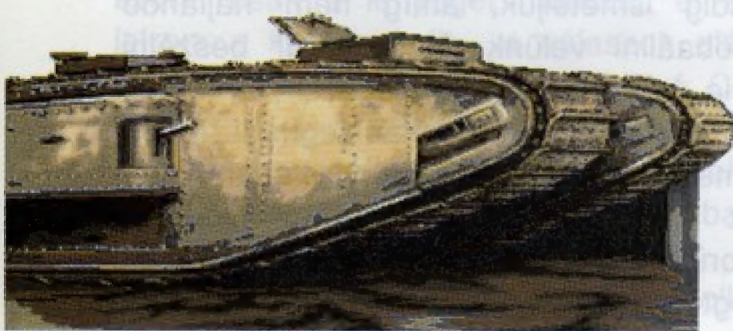
A narancsot áruló kisiúhoz visszaérkezve lökjük föl a kocsiját és beszélgetssünk vele (1). Kapunk tőle egy virágot, ezt tegyük el. A szemben álló teveárustól vásároljunk egy tevét (1). A állatot jelképező tevesziluetet tegyük el. Menjünk el a börtönhöz (a krupiénál előre). Itt az őrlő nem akar beengedni minket, ezért menjünk el balra. Egy öregasszonyt látunk. Beszéljünk vele (1). Adjuk oda neki a virágot. Cserébe segít kiszabadítani Lucky-t. Miután Lucky szabad, Kate-el együtt felpattan a tevére és visszamennek Hakim-hoz, akinek Kate odaadja a tevét (1, 2). Menjünk vissza a repülőtérre, ahol iszonyatos kép tárul elénk: repülőnk és a tövében ülő Chi felrobban. Mivel a barátunkon már nem tudunk segíteni, és ráadásul Li Deng

emberei is közelednek, menjünk el a vasútállomásra és vásároljunk egy jegyet. Beszállás után láthatjuk, ahogyan az üldözőink lemaradnak a vonat mögött. Most kell választani, hogy kivel akarunk lenni, Kate-el vagy Lucky-val. Válasszuk Lucky-t.

Az étkezőkocsiban vagyunk, Kate és Lucky beszélget (2, 2, 3, 2). Hogy azért az örömünk mégsem legyen teljes Li Deng embere ránttör a vagon ajtaját és megragadja Kate-et. Most ismét egy akciórész következik.

Itt a vonat tetején kell verekednünk. Ha ezzel, megvagyunk nincs más hátra, mint végignézni a záró képsorokat.

ECHO





# REALMS

**Előljáróban csak annyit, hogy ez egy nagyon jó játék. Valószínűleg a következő recept szerint készült:**

Hozzávalók: Végy egy-egy csipetnyi Supremacy-t, King's Bounty-t, North & South, Sim City, Populous és Mega lo Mania. A hozzávalókat keverd össze és fűszerezd meg kissé, hogy legyen némi egyéni íze. Az eredmény: Realms. Az első pár falat után bátran állíthatom, igen kellemes. Szóval, gyere velem Te is a Birodalmak világába !

Mindenek előtt választhatsz, angol, német vagy francia nyelven kívánsz játszani. Ezután egy elég szörnyű intro következik /részemről inkább click/. Lemezcsere. Na, végre valami értelmes is történik. Vagy mégsem? Alkotók névsora, pislogások. Click. Úgy néz ki kreálnak valamit a számunkra. Nézzük

A következő látható: egy térkép, alatta 5 ikon, több kupacban aranypénz és egy muris mérleg. Menjünk szépen sorba. A térkép két nagyvárost és több kicsit jelez. Ez egy gyakorló szint, a két birodalom közül választhatunk, melyiket akarjuk irányítani. A fővárosra kattintva megnézheted hány város tartozik a birodalomhoz és mennyi pénz áll rendelkezésedre. Ha a második ikont bekapcsolod (fej), akkor megnézheted kinek, hol és mennyi csapatteste állomásozik (fontos szempont!). A harmadik ikonnal a pénz áramlását figyelheted meg, itt kapcsolhatod majd be és később ezzel vonhatsz be újabb városokat a láncba (feltéve, hogy előtte meghódítottad). A negyedik ikonon most egy OK felirat látható.

Ha eldöntötted melyik birodalmat választod, kattints rá. Mostantól ez az ikon nagyítóként funkcionál. Az ötödik a kis mérleg állását szabályozza, itt állapítjuk meg az adó értékét. A legoptimálisabb, ha a mérleg karjai egyensúlyban vannak,

mert ha az adó túl nagy akkor a nép egy idő után lázadni fog, ha viszont kicsi, nem lesz miből költekezni. Az első ikont (disk) direkt hagytam a végére. Itt tudunk kimenteni játékállást /1-5./ illetve a directory-ból új világot választani..

Ezek a következők:

1. The three Kingdoms - mint a neve is mutatja 3 királyság
2. Island realms - 3 kir., de nehezebb
3. The great divide - 4 kir.
4. Isle of Chaos - 4 kir., Ez már igazán élvezetes!



5. Northlands - 4 kir.
6. The Eastern Isles - 5 kir., oh yeah
7. Realms of the West - 5 kir.
8. Dwarf Mountain - 6 kir., cool !!
9. The Serpent Sea - 6 kir.

Mindenki választhat kedvére az egyre nehezedő szintek közül. Nos, aki velem együtt ismerkedik tovább a játékkal az maradjon inkább a 0., gyakorló pályánál (ajtón ki). Elsőként kapcsoljuk be a pénzáramlást és állítsuk be az adót. Ezután a nagyítóval kattintsunk valamelyik városunkra. Egy másik képernyő jelenik meg; a térkép jóval kisebb lett, alatta 4 ikon és egy gömb valamint egy méretebb Populous-szerű táj (a kiválasztott részlettel) látható. E táj "keretén" kis rombuszokat találsz, ezekkel lehet scrol-

lozni a kívánt irányba (a kis térképen is megtehetjük ezt csak nyomva kell tartani a bal egérgombot és irányítani a kurzort).

**A négy ikon:**

1. ajtó - kilépés
2. katona - csapattestek infoi
3. nagyító
4. nyilak - városaink közti mozgás.

A gömbben apró csillagok jelennek meg, ha üzenetünk van. Kattintsunk rá és az alsó üzenetsorban olvassuk el mi a zűr. Néhány üzenet:

- THE CITY IS UNDER SIEGE. - valaki elnyomja a várost, jó ha utána nézel

- THE CITY IS UTTERLY DESTROYED - már késő, építheted újra

- THE CITY HAS JOINED YOUR REALM - a város csatlakozott a birodalmadhoz

- THE CITY HAS FALLEN TO ENEMY - ennek is lóttek

- PLAGUE HAS BROKEN OUT - kitört a pestisjárvány (gyógyíts sürgősen!)

- THE CITY HAS REVOLTED - a város fellázadt

A gömbben megjelenhet más is, de erről később. Lássunk munkához. Kezdekor a városoknak egy évi élelmiszerkészletük van és viszonylag jól érzik magukat. A mi feladatunk lesz, hogy növekvő városainknak biztosítsuk az élelmet, a területet, a védelmet, valamint beszedjük az adót, hadsereget képezzünk ki stb.

Ha mégegyszer kinagyítjuk végre megnézhetjük magát a várost. Jól látható mennyi pénzünk van és hogy a választott opció mennyi kiadást illetve bevételt jelent.

**OPCIÓK:**

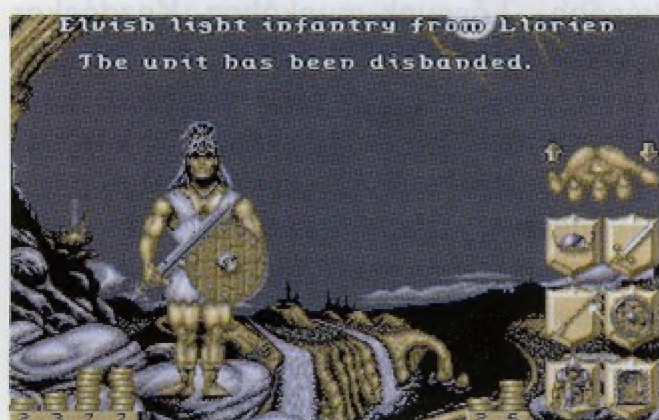
**BUILD CITY** - városépítés,-fejlesztés /hangulat helyrehozatal, lakosságnövé./  
**CITIZEN LEVY** - adószedés



BUY GRAIN	- élelmiszervásárlás (az árak változnak, ha olcsó vásároljunk be több évre!)
TRAIN CAVALRY	- lovasság kiállítása
RECRUIT ARMY	- gyalogság kiáll.
STONE WALLS	- kőfal emelése a város köré
TIMBER WALL	- fal emelése
INCREASE LAND	- területnövelés
IMPROVE HEALTH	- gyógyítás
PAY TRIBUTE	- hűbéradó (ha a várost az ellenfél sakkban tartja)
ACCEPT TRIBUTE	- hűbéradó beszedése /ha a várost mi tartjuk sakkban/
TAKE OVER	- város átvétele, elfoglalása
LOOT	- fosztogatás
RAVAGE	- rombolás
RAZE	- város eltiprása.

Itt kapunk tájékoztatást arról is, hogy a városnak hány lakosa van, hogy érzik magukat, hogyan viszonyulnak hozzánk, mennyi élelmiszerkészlet áll rendelkezésükre, milyen az egészségi állapotuk, van-e elég ember gyalogság illetve lovasság kiállítására.

Ugyanígy megnézhetjük az ellenség városait is, sőt fejleszthetjük városukat, vehetünk nekik kaját... de aki ilyet tenne, javaslom sürgősen keresse fel a körzeti ideggondozót. Az viszont igaz, hogy itt hasznos infokat kaphatunk a városról /egy éhező, lázadozó várost könnyebb elhódítani az ellenféltől, de vigyázat, utána nekünk kell etetni, gyógyítani és megvédeni őket/.



Azt hiszem itt az ideje, hogy végre megemlítem a játék célját. Ez nem más mint az ellenséges birodalom (birodalmak) meghódítása. Ez jelen esetben (gyakorló pálya) egyszerű, elég ha a fővárost elfoglaljuk és máris nézhetjük a

romantikus happy end képeit. A nehezebb szinteken, ha egy fővárost elfoglalunk, birodalmának összes városa (minden gondjával és bajával) automatikusan a mi birodalmunkhoz kerül. Akkor győztünk, ha mindenkit leigáztunk.

A hódítás békés útja ebből a játékból kimaradt, így marad a háború. Ehhez csapatokat kell kiállítanunk. Ezt meg csak olyan városban tehetjük meg, amelyik már elég nagy és fejlett. Kezdetkor is



rendelkezésünkre áll néhány csapat, amit a város melletti zászlók szimbolizálnak. Az egyes csapattesteket a nagyító ikonon megnézhetjük (az ellenfél csapatait is meg lehet nézni!). Kezdőcsapataink változó erősségűek, nézzük át és tuningoljuk fel mindet.

Természetesen célszerű a fővárosunkat nagyobb számú csapattal védeni, hiszen az ellenségnek a mi központi városunk leigázása a fő célja. A csapatok kiállításához válasszuk ki a megfelelő opciót (TRAIN CAVALRY, RECRUIT ARMY) és szereljük fel a hadtestet. Minél többet kell érte fizetni, annál jobb a fegyverzet. A bal alsó ikonnal lehet feloszlatni a hadsereget. Ez akkor szükséges, ha egy vereség után kevés, lázadozó, rosszul felszerelt ember marad a hadtestben. Ilyenkor inkább eresszük szélnek őket. Annyit emlegettem már a csatát, lassan erről is kéne pár szót szólnom. A hadtesteket a zászlóra klikkelve választhatjuk ki és a térképen, a kívánt helyre irányíthatjuk át. Ha ellenséges csapattal kerülünk szembe, a gömbben megjelenik egy újfajta jelzés, a "csata ikon". Ha rákattintunk, lejátszhatjuk a csatát, ha nem, a gép számolja ki.

Csata. A képen megjelenik a két csapat, felsorakozik a lovasság (ha van) és a

gyalogság. A kiválasztott hadtestet (click - zászló) a 2-4.ikonokat használva állítsuk megfelelő alakzatba (hatásos a V alakzat felállítása a hadtestekből). Ezután fűjük meg a harsonákat (1.ikon) és támadás. Az 5. ikonnal használhatod a nyilakat, dárdákat, stb. Ha az 1. ikonra másodszor is rákattintasz, az visszavonulást jelez (néha hasznos). Csata előtt mindig nézzük meg az ellenfél csapatainak erősségét is (zászló-click)! Folyamatosan tartuk mozgásban a csapatokat! Ha a

csapat túlságosan legyengül, automatikusan visszavonul majd.

A többi már rátok bízom, eleget lo-csogtam itt össze-vissza, nem akarok túl szájbarágós lenni. A további szintekre amúgy is csak olyan bölcs tanácsokat tudnék adni, mint pl. a hadtesteket csak a kikötőkből lehet másik szigetre irányítani, a hajóknak a vizen újra jelöljük ki a célt,... Viszont úgy gondolom, egy kis felfedezés nektek sem árt!

Lily





# Pinball Dreams



magasan veri az eddigi nagy  
őreget, a Pinball Magic-et. Hi-  
ába, ideje volt már egy új flip-  
per elkészítésének.  
A betöltés után az "F"  
billentyűk segítségével vá-  
laszthatjuk ki az aktuális flip-  
pert.

- F1 - Ignion
- F2 - Steel Wheel
- F3 - Music Box
- F4 - Nightmare

Az amiga és alt billentyűk moz-  
gatják a karokat, és a space  
rázza meg a fliperasztalt.

Az extrák talán a western  
hangulatú "Steel Wheel" pá-  
lyán a legpompásabbak. Mind  
a hang effektusok, mind a  
bonus pont szerzés lehetősé-  
ge remekül kidolgozott. Azt  
hiszem elég a dicsérgetésből a  
program önmagáért beszél. A  
Digital Illusions név sokaknak  
nem jelent semmit, de ha azt  
mondom Silents, akkor már  
mindenkinek beugrik a nagy  
hírű demókészítő csapat. A  
játékot 1-8 játékos játszhatja,  
és minden fliperasztalnak van  
a saját hi-score táblája, ami  
kimenthető.  
Masell



A 21st Century Enterta-  
inment egyik új bombasztikus  
programja ez a flipper, azaz  
hogy pontosabb legyen flipper  
szimulációja. A program 4 flip-  
perasztalt tartalmaz, mind más  
és más extrákkal, zenével. A  
hangeffektusokkal, a zene fe-  
grafika csodálatos, mi kell még?  
Ja és a program szédületesen gyors,  
a golyó sem olyan picike, hogy  
alig látni a TV-n. A pályák mind  
több képernyőnyiek, ami még  
csak élvezetesebbé teszi a já-  
tékot. Az összes flipperasz-  
talon is felüthetjük golyónkat a  
pálya felett futó sínre. Így keze-  
zünk többször, megszakítás  
nélkül fellőni a golyót ezekre a  
sínre, ilyenkor nem marad el  
a jutalom. Látszik, hogy a  
program készítői elég pontó-  
san tanulmányozták a flipper-  
asztalok világát, és így sikerült  
egy teljesen élethű, és gyors  
flippert készíteni. A pályákon  
található főfelirat összes be-  
tűjének kigyújtásakor mindig  
valami extrát, érdekeset ka-  
punk a programtól. A kapott  
három golyóval nagyon jól kell  
gazdálkodnunk, ha fel akarunk  
kerülni a ponttáblázatra. Sze-  
remsére a két kar között van  
egy kis akadály, melyről álta-  
lában visszapattan a leeső  
golyó. Különben a golyó moz-  
gatása iszonyú jól kidolgozott,



# SPaCe CRUSade



*Space 2013. január 4. Last Fighter StarKiller ...S.O.S... Minden hajónak a Gamma 13. körzetben! Hajónkat növekvő számban támadják ismeretlen idegen lények. Behatoltak a rakomány fedélzetre és onnan támadják a legénységet! S.O.S. Eddig sikerült visszaverni ezeket az akciókat, de a lőszerkészlet fogytán. S.O.S! Azonnali beavatkozás szükséges .....S.O.S.... S.O.S. .... Space Crusade ..... S.O.S..... Az invázió megkezdődött ...*

Az Alien Breed nagy sikere után megjelent a Gremlin új Alien-író játéka. A feladatok az űrben, némileg megszállt hajókon játszódnak. A három kommandóknak megfelelő fegyverekkel felszerelve a hajó közelébe érkezett. Nem marad más mint behatolni az ellenség által ellenőrzött objektumba és saját hajóján megsemmisíteni különböző létformáit. Mind három csapat parancsnokát felkészítették arra, hogy 4 fős egységével az utolsó erejéig pusztítsa a behatolókat. Természetesen a missziók befejezése, dicsőség vagy halál. A dicsőség általában kitüntetések formájában nyilvánul meg. Ha sikerrel járt egységünk, javíthatjuk esélyeit, új fegyverek és felszerelések vásárlásával. A kűldetések az egységek visszaérkezésekor érnek véget, hiába is végeztünk ellenfeleinkkel, a hajó számítógép rendszere sajnos ellenünk gondolgozik. A játék a stratégia és a Sci-Fi világába vezet. A csaták és orvtámadások 3 dimenzióban is élvezhetők. A fegyverek hatóerejét, lőtávolságát sem árt figyelembe venni. Kézitusára csak végső esetben szánjuk magunkat, mert igen könnyen ott hagyhatjuk a fogunkat. A fegyverek könnyű és nehézfegyver kategóriába sorolhatók. A továbbiakban, majd ezeket is áttekintjük. Nézzük először csapatainkat.



## Blood Angels

A piros űrruhás egységünk, elég brutális névvel és kellemes fegyverzettel. Fejlődésük alatt a következő kiegészítő felszerelések használati jogát szerezhetik meg.

1. Bionic Arms - A parancsnokot rettenetes erővel fegyverzi fel, ami a közelharcban nagyon hasznos.
2. Blind Granades - egyszer használható, egy körre megakadályozza ellenfeleink támadását.
3. Close Assault Blades - gyakorlatilag a kézitusája hatékonyságát növeli, mint egy szurony használhatjuk.
4. Melta Bomb - Androidok és az ún. "dreadnought" ellen hatékony. Nagy hatóerejű robbanással pusztítja ellenfeleinket.
5. Bolt Pistols - A közelharc egyik fegyvere.
6. Targeter - célzó berendezés. A találatokat teszi pontosabbá.
7. Force Field - erőtér, amely parancsnokukat védi a támadásokkal szemben.

## Imperial Fists

A birodalom erős emberei gyűltek össze ebbe az egységbe. Lássuk milyen felszereléseket használhatnak.

1. Suspensors - Anti-grvatóciós zónát hoz



létre így a nehézfegyverek kezelői is ugyanolyan gyorsan mozoghatnak, mint kollegáik.

2. Combi-Weapon - kombinált fegyver. Kommanderünk Heavy Bolter-ét használhatja Plasma Gun-ként is.

3. Bionic Eye - néhány parancsnok használhatja. Ennek segítségével javul a célzás. 4, 5, 6, 7. ua., mint a Blood Angels-nél.

## Ultramarines

Kék egyenruhás egység, amely nem ismer lehetetlent. Sok hasznos tárgyat cipelhetnek.

1. Bioscanner - A felderítés leghatékonyabb eszköze, körönként 3 monster azonosítható vele.

2. Digital Weapon - Emeli a támadóképességet.

3. Medi-Kit - Egyszer használható egészségügyi csomag. 4, 5, 6, 7. ua. mint az előzőekben.

A felszerelések nélkülözhetetlenek a missziók teljesítéséhez, ezért törekedni kell ezek mielőbbi beszerzésére. A kitüntetésünk jelentősen befolyásolják a csapat



által felhasználható felszereléseket. Az előléptetések szintjei:

Sergeant, Lieutenant-Primus, Lieutenant-Senioris, Captain-Primus, Captain-Senioris, Captain-Supremus.

A kitüntetésekért járó felszerelések száma: 0 medál - 4, 1 medál - 5, 2 medál - 6, 3 medál - 7, 4 medál - 8.

## A fegyverzet :

Könnyű fegyverek : Bolter, Bolt Pistol, Heavy Bolter  
Nehéz fegyverek : Assault Cannon, Plasma Gun, Missile Launcher.

Parancsnoki fegyverek: Power Axe & Bolt





Pistol, Power Sword & Power Glowes, Heavy Bolter. Extra fegyver: ajtó - egyszerűen pusztíthatjuk ellenfeleinket az ajtók hermetizálásával, ha éppen az ajtóban állnak.

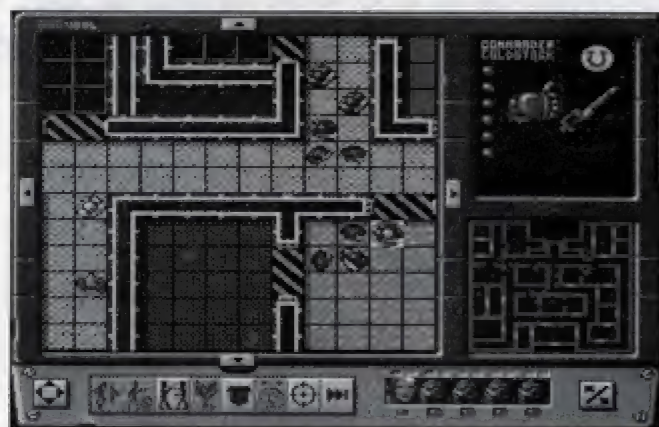
Fegyvereinket tapasztaljuk ki harc közben, bár nem mondhatnám, hogy kezdetben nem a saját embereimre lövöldöztem. A legnagyobb élmény a rakétavető hatósugarában állók eliminálása, de jobb ha saját fegyveresünk nincs a közelben. A játék szépségét igazán az ellenfelek és a véletlen akciók nyújtják.

1. Communications Malfunction - kommunikációs hiba
2. Suicide Android - Önmegsemmisítő android támadása
3. AndroidFaults - Android meghibásodás
4. Lure of Chaos - véletlenszerűen átalakíthatja egy emberünket ellenséggé.
5. Master Controls - Az összes ajtó vezérlése a kezében.
6. Booby Trap - robbanó csapda (elég ocsmány)
7. Out of Ammo - Kifogy a lőszer
8. Report In - A parancsnok nem léphet a következő körben.
9. Auto-defence - egy lövés valamely emberünkre.
10. Mech. Assault - a körben minden ellenfél kétszer lép.
11. Weapon Jammed - Egy fegyverünk beragad.

12. Psychic Attack - Az ellenfél nem tud lépni.

13. Mothership Communication - második misszió kiadása

14. Gretchin Bomber - Egy ellenfél bom-



bát hajít embereinkre. (nem túl kellemes)

15. Mothership Scan - Kétszer scannelsz egy körben.

16. Soulsucker - Lélekszívó megjelenése. (Randa egy dög.)

17. Equipment Malfunction - egy berendezés elromlik.

18. Alien Elite - Valamely ellenség kétszer mozoghat egy körben.

19. Frenzy - Valamely ellenség kétszer támadhat egy körben.

**Parancsok** : a bevetés alatt az egységünk különböző parancsokat is kaphat. Ezek kiválasztásával adhatunk közös utasításokat embereinknek. Hasznosságuk alkalmazásuk pillanatában derül ki, pl.

szorult helyzetünkben duplán léphetünk, vagy lőhetünk. Néha ez kisegít a kutya-szorítóból. Gyakran az ajtók is segítségünkre lehetnek. Nyitásuk, zárásuk ellenfeleink lőtávolságát és életfolyamatait is zavarhatják.

Kalandozásaink alkalmával elég gyakori, hogy csapatunk a bevetés alkalmával megsemmisül, így nem ártalmas a save ikont minden misszió előtt aktuális csapatunkkal használni.

A játék folyamán 12 küldetés közül válogathatunk, de jobb ha kezdetben csak az elsővel próbálkozunk, valószínűleg nagyobb eséllyel. A későbbi missziókban minden extrára szükségünk lesz, így törekedjünk minél jobb eredményeket elérni a könnyebekben.

A játék jó szórakozást ígér azoknak akik szeretik a kalandot, stratégiát és a gondolkodást is igénylő akciókat. A játék tervezői már készítik a missziók folytatását, amely megfelelő siker esetén hamar a standokra kerülhet, a kommanderek legnagyobb öröme. Létezik PC és Atari verzió is.

Captain Primus Shy



Gondolom mindenki szeretett volna egyszer egy olyan játékkal játszani, ahol a stratégia, a kereskedelem és a harc is megtalálható. Nos itt a remek alkalom erre, ugyanis a Storm Master minden ilyen irányú elképzelést kielégít.

A játékban az Eolia-nak elkeresztelt fantasy világban kell hódító tevékenységet folytatnunk. Célunk az, hogy az ellenséges Sharkaania sziget összes városát porig romboljuk és ezzel megszerezzük az uralmat a világ felett.

A játék indításánál el kell döntenünk, hogy a felkínált 5 történelmi időszak közül melyikben óhajtunk játszani. Természetesen minnél később kapcsolódunk be a történetbe, annál nehezebb dolgunk lesz. Kivéve az első pályát ahol még gyakorlatilag semmilyen eszközzel nem rendelkezünk, így elég nehéz itt elindulni. Kezdő játékosoknak a 'The Golden Age' pályát javaslom itt a legkönnyebb a dolgunk. Minden pályán 5 nehézségi fokozatban játszhatunk. Ha a 3D-s üzemmódot kapcsoljuk, akkor a csatákat csak szimu-

lálja a gép (jobb ha bekapcsolva hagyjuk, mert így sokkal nagyobbak az esélyeink). A következő képen a miniszterek tanácsát látjuk. Az egyes alakokra kattintva lehet a különböző tevékenységeket elvégezni (ne ijedjünk meg ha valamelyik figura hiányzik, ez csak időleges lehet). Az egyes menükben ha a jobb gombbal kattintunk rá valamely ikonra, akkor információt kapunk a jelentéséről.

#### - The Commander

A harci tevékenységhez kapcsolódó dolgokért felelős. A következőket teheti:

- *Airfield Construction* - új reptér építése
- *Koolper Construction* - 'légelhárító' egységek telepítése
- *Troops Enlistment* - emberek toborzása a különböző foglalkozási ágakba (Captain - kapitány, Pilot - pilóta, Rifleman - nyílpuskát kezelő, Catapultor - katapult kezelő, Soldier - harcos,

Cook - szakács) -- *Vessels assignment to the Airfields* - az elkészült hajók kihe-lyezése a repülőterekre -- *Military Champain* - a harc megkezdése.

Itt választhatjuk ki a kívánt repülőtereket és a harcba induló hajók számát. Meghatározzunk a rendelkezésünkre álló napok számát is. Ezután egy kis léghajó-szerű valamit látunk megjelenni a térképen. A csapatot a nyilakkal tudjuk irányítani. Ha megállunk valahol, akkor a közepén lévő kockára kattintsunk rá. A horgonyt ábrázoló ikonnal tudjuk az ellenséges városokat megtámadni. Ha sikerül a támadás, akkor egy halálfej jelenik meg a város felett. Ezzel az ikonnal tudunk a bázisra leszállni a maradék hajónkkal. A mellette lévő bombázó ikonnal a kisebb létesítmények pusztítását végezhetjük el. Láthatjuk még itt a napok számát (ha elfogy, akkor



elpusztul a csapat), az aktuális sebességünket, az összerabolt KAA (pénz) mennyiségét, valamint a csapat felépítését. A harc menetére nem térek ki, ezt mindenki könnyen elsajátíthatja.

#### - The Inquisitor

A megjelenő képen ismét rengeteg dolgot tehetünk. -- *Silmacitil's Eagle* - a kedves madár mindig hasznos tanácsokat lát el a birodalom kormányzásához -- *The Devcot* - a galambok segítségével információt



kaphatunk az ellenségről, a minisztereink moráljáról, valamint a városokról. -- *The Globe* - egy térképrészletet láthatunk az ellenség területéről -- *The Kroowxz* - egy bérgyilkos, aki az ellenséges beállítottságú minisztereinket elteszi láb alól

#### - Írnok

Itt készíthetünk mentést a játék állásáról

#### - The Leonardo

Leonardo segítségével tervezhetjük meg, illetve itt gyártathatjuk le a szükséges repülő eszközöket. A rajztáblára kattintva a tervezés szakaszába jutunk. Válasszuk ki a kívánt típust. Ezután a különböző felszerelési tárgyakat kell ráraknunk a hajóra. Sokféleképpen lehet a hajót felszerelni ezért csak a tárgyak jelentését sorolom fel:

- Sail - vitorla a sebességhez
- Lib - orrvitorla
- Wing - szárny a biztonságos repüléshez
- Balloon - ballon a felhajtóerőhöz
- Prow - fegyver a támadóerőhöz
- Shield - védelem a támadások ellen
- Engine - hajtóerő a sebességhez
- Blade - vízszintes légcsavar az emelkedéshez
- Propeller - légcsavar a haladáshoz.

Ezután a hajó legénységét kell megha-

tározunk, az egészséges arány itt a hajó nagyságától függ (a katonák száma határozza meg, hogy hány várost tudunk elpusztítani, ugyanis a katonák amortizálódnak a harcok során). Most már csak a tesztelés van hátra, ha nem sikerül, akkor tervezzük át a hajót.

A háttérben bal oldalon látható munkások segítségével építhetjük meg a már letesztelt hajókat a kívánt számban (a részegységek és a legénység száma erősen befolyásolja az építhető hajók számát). A jobb oldalon a kidobásra ítélt hajók szétbontása történik, az alkatrészeket más hajóknál felhasználhatjuk. Középen hátul információkat kaphatunk a munkálatokról, a hajótípusok állapotáról. A kincsesládára kattintva a 7 város 7 iskolájába irathatjuk be embereinket, így hatékonyabb munkát tudnak végezni.

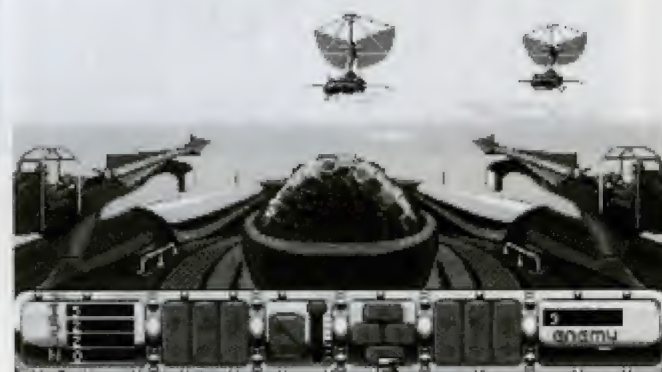
#### - Joker

Joker a nép kulturális kiszolgálásáért felel. A 7 városban tudunk tetszőleges számú intézményt vagy rendezvényt szponzorálni.



#### - The High Constable

A kereskedelemért felelős miniszter. A háttérben látható sokadalomban tudunk venni, illetve eladni különböző alkatrészeket, termékeket. A bal oldal az eladást míg a jobb a vételt jelenti. A pultra kattintva köthetjük meg az üzletet. A középen látható kezét fogó úriemberekre kattintva mindig valami nagy üzletet köthetünk (ez nem feltétlenül előnyös!). A jobb oldalon látható hivatalnok végzi a városok adóztatását. Mielőtt megvágunk egy várost, nem árt ha tájékozódunk a hangulatról, mert könnyen rosszindulatúvá válik a tömeg.



#### - The Master Miller

A gazdaságért felel. Segítségével gabonát, állatokat és mézet termelhetünk a területünkön. Telepíthetünk még malmokat is. Az utolsó ikonnal a térképen látható gazdasági intézményeket láthatjuk el megfelelő anyagi támogatással.

#### - The Ecclesiast

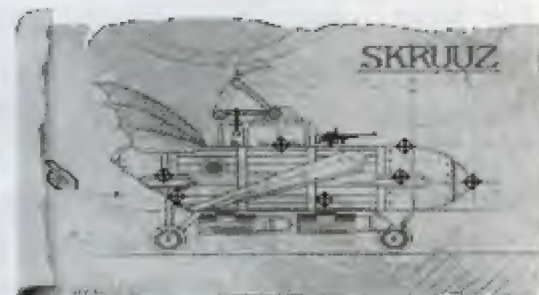
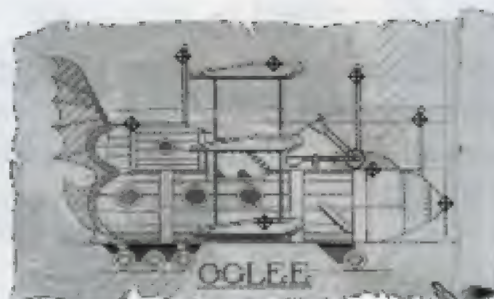
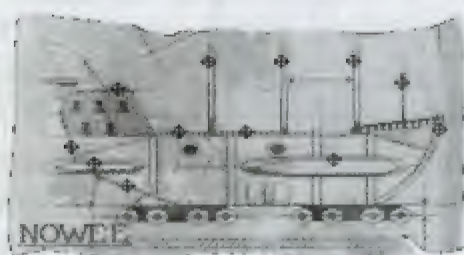
A pap a varázslatokért felel. Tudunk itt templomot építeni (csak itt képes új varázslatot előállítani). Az utolsó ikon érdemel még figyelmet. Itt tudjuk a kész varázslatokat használni. Az első 4 varázslat a saját területünkön hat (és a védekezést szolgálja), míg az utolsó az egyetlen 'támadó' varázslat. Az e menü mellett látható másfajta pap ikonra kattintva állíthatunk elő varázslatokat. A képen látható mindenféle alakra kattintva tudjuk a varázslatokat előállítani a megfelelő sorrend kitalálásával (akkor jó, ha az örvény látható a kör felett).

#### - Ragaardo The Councilor

Részletes információt szerezhetünk a tevékenységünkről és a rendelkezésünkre álló javokról.

Ennyi lett volna a Storm Master leírása nagyon röviden. A program nagyon élvezetesre sikeredett, így bátran ajánlhatom mindenkinek.

BEAR







***A kereskedelmi jellegű játékok mindig nagy sikert arattak a számítógépesek között. Ez az új program a Pirates sikersorozatán lovagolva megpróbál valami hasonlót nyújtani nekünk.***

Időszámításunk előtt 1551-ben járunk a Földközi tenger partjainál. Mezopotámia leghíresebb fáraójának szerepébe csempentünk... Célunk az, hogy a rivális fáraók előtt építsük fel piramisunkat és ezzel véglegesen biztosítsuk az egyeduralmunkat. Ha a játékot többen játsszuk akkor valami ilyesmi a cél, ha azonban egyedül indulunk el, akkor csak a múltó évek szabnak határt nagyratörő tevékenységünknek.

Mivel a kereskedelemhez hajók is szükségeltetnek, így lássuk a főképernyő bal alsó sarkában levő kis hajó ikon jelentését:

Különböző típusú hajókat vásárolhatunk, illetve értékesíthetünk itt. A megjelenő 5 féle hajótípus ugyan nem igazán létezhetett ebben a korban, azonban ez ne nagyon zavarjon minket a vásárlásban. Kattintsunk rá a nekünk szimpatikus típusra és máris egy bővebb ismertetést olvashatunk róla. Leglényegesebb információ ezek közül a hajó ára (pieces), rakterének nagysága (loading space), valamint a sebessége. Ha elnyerte tetszésünket a hajó, akkor a pénzhalom irányából mutató ikon segítségével megvásárolhatjuk, sőt még nevet is adhatunk szerzeményünknek. Ha egy hajóra nincs már szükségünk, akkor a pénzkupacra mutató ikonnal eladhatjuk, persze jóval alacsonyabb pénzmennyiségért. Az öt hajótípus közül hármat tartok fontosnak, a Pinasse-t, a Barque-t és a Galleont.

A hajót ábrázoló ikon mellett található a következő ikon, mely a pénzügyi helyzetünkbe enged betekintést. Láthatjuk itt a korunkat és az uralkodási időnkét valamint a lakosságunkat. Ezek alatt a növekedési ütem, valamint a pillanatnyilag megállapított adó százaléka látható. Vigyázzunk az adóval, mert a lakosok elhagynak bennünket ha magas adót állapítunk meg. Ezek után egy kis pénzügyi mérleg következik a bevételeinkről (+), valamint a kiadásainról. Az eredményül kijött szám a hatékony tevékenységünkre utalhat, vagy veszteségeinket jelzi ki. A következő ikon a sorban egy piramist áb-

rázol. Ha rákattintunk az ikonra, akkor láthatjuk a kis képen a piramisunk állapotát. A legfelső sorokban az építkezéssel összefüggő adatokat tekinthetjük meg. Lényeges az itt látható workers jelzés, mely a piramisunkon dolgozó munkások számát jelzi, valamint a készenlétre utaló finished utáni szám. Lakosságunknak időnként területeket kell vásárolnunk, ahol az élelmet megtermelhetik. Ezt a Corn Field alatti nyilak segítségével állíthatjuk be, és a Buy acre ikonra kattintva meg is vásároljuk a területet. Lehetőségünk van eladni a felesleges földeket a Sell Acre ikonnal. Adományokkal támogathatjuk a templomokat, eleséget és aranyat adhatunk a rászorulóknak (ALMS).

A kereskedelemhez kattintsunk rá valamelyik városnévre. Ilyenkor egy táblázat jelenik meg az üzenetek helyén, mely az aktuális eladási (Offer from harbour), valamint a vételi (Request) árfolyamokat tartalmazza a következő árucikkekre: Build Mat. - építőanyag, Fruit - gyümölcs, Wine - bor, Cattles - marhák, Textile - textil, Oil - olaj, Jewels - ékszerek, Noble Met. - nemesfémek.

Ha vásárolunk akkor a következők a feliratok:

**Price/T** - tonnánkénti ár

**Offer** - kínált mennyiség

**Quant.** - megvett mennyiség

Eladáskor két újabb szöveget találhatunk:

**Sto.** - a készletünk

**Requ.** - az igényelt mennyiség

Mindkét esetben a sorok végén lévő kis nyilakkal állítsuk be a venni, vagy eladni kívánt mennyiséget. Általában akkor érdemes valamit megvennünk, ha az ára 20 arany alatt van. Eladni pedig csak akkor érdemes, ha legalább 150 aranyat kapunk tonnánként az áruért. Mindezek nem igazak az építőanyagra, mely egyedüli, ám roppant lényeges kelléke a piramis építésének. Ezt az árucikket ha lehet sohase adjuk el, mert általában ritkán jutunk hozzá nagyobb mennyiségben. A foglalkoztatott munkások szó szerint percek alatt képesek eltüntetni a ren-

delkezésükre álló mennyiséget. Hozzávetőleg a piramis befejezéséhez több ezer tonnányira lesz szükségünk. Az eladásoknál annyi rizikót kell vállalnunk, hogy a közölt vételi árak abban a pillanatban érvényesek, és nem akkor, amikor a hajónk eléri a kikötőt. A vásárlásoknál ilyen gondokra nem kell számítanunk. Hajóinkat sokféle kellemetlenségek érhetik a tengeren. Szélviharok és szörnyek okozhatnak bennük kárt, ezek még csak pénzbe kerülnek. Azonban kalózok is megtámadhatják a hajóinkat (még hozzá sajnós elég gyakran), ilyenkor a teljes árukészletünk elveszik. Legrosszabb esetben a hajónk el is süllyedhet a nagy viharokban.

Visszatérve a kereskedelemhez, ha kijelöltük a kikötővel kapcsolatos műveleteinket, akkor a városnevek mellett látható két ikont kell használnunk. Értelemszerűen a váza felé mutató ikonnal a vásárlást, míg a másikkal az eladást lehet jóváhagyni. Mindkét esetben a városok helyén megjelennek a rendelkezésünkre álló hajók nevei, valamint a jobb oldalon a szükséges összes hajótérfogat. Jelöljük ki a hajókat majd a jobb egérgomb megnyomásával lépünk vissza a főképernyőre.

Minden beállító művelet alatt nem fog az időnk, ilyenkor láthatóan a térképen található hajók is megállnak. Ez különösen több játékos esetén fontos, mert ilyenkor minden játékos egy hónapig képes irányítani az üzleteit.

Nagyon kellemes játéknak ígérkezett a Ramses első látásra és nem is csalódtunk benne. Egyedül az zavaró egy kicsit, hogyha belejöttünk a játékba, akkor unalmasnak tűnhet, azonban ez nem tántoríthatja el a kalandvágyó kereskedőket.

Bear





# Final Conflict

**Impression = Stratégia. Egy játék, amely végre szabadon engedi a hadvezérek fantáziáját.**

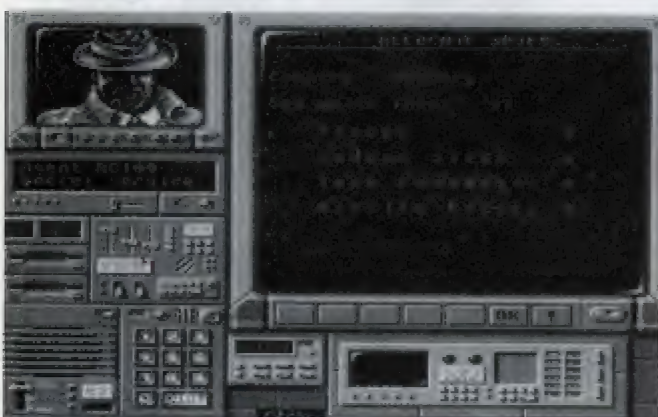
Úgy tűnik, megmaradok az Impression játékok hivatalos tesztelőjeként. Bár a mai napig túl sok jót nem írtam róluk, most mégis tollat ragadtam, amikor a Final Conflict a kezembe került.

Már a kezdet is sokat sejtet, amikor a játékos kiválaszthatja a neki tetsző nagy konfliktus helyszínét. Megtaláljuk ezek között a legnagyobb válságzónákat jelenben és múltban. Csak példaként említve: időben közeli Argentín-Angol konfliktus színterét a Falkland Szigeteket vagy a régmúlt nagy konfliktusát, az amerikai polgárháborút ugyanúgy modellezhetjük, mint az iraki válságot.

A játék kezdetekor kiválaszthatjuk a különböző kísérő effekteket is. A diplomácia és a kémkedés nélkülözhetetlen része az ilyen szituációknak. A rakétatámadások viszont mindenki agresszivitására bízott tényezőként szerepelnek.

Különböző célok választhatók, vérmérséklet szerint. A szerényebbeknek ajánlom az "Enemy Defeated"-et azaz az ellenség legyőzése funkciót. A kevésbé szolid játékosok akár a világhódító terveikkel is megpróbálkozhatnak, de ha tehetek egy megjegyzést, ez még senkinek sem sikerült. No de próba szerencse.

Kiválasztva a megfelelő szituációt, még némi rakétaelhárító tevékenységet is gyakorolhatunk. Ez a rész teljesen akció jel-



legű és engem egy C-64-en látott primitív játékokra emlékeztet. A célkeresztet a rakéta ballisztikus útjára állítva nyomkodhatjuk az egerünk bal és jobb gombját. Általában elég kis sikerrel. Nekem általában a rakétaelhárító indító állások egyikét sikerül megmentenem, olyan tömegben érkezik az áldás. Lehet az is, hogy én vagyok béna.

Lépjünk ki ebből a részből és csapjunk ellenfeleink közé. A velünk szövetséges országok zöld színnel, az ellenségesek pirossal jelölődnek a térképen. Aktivizáljuk a termelést és gyors fegyverkezéssel akadályozzuk meg ellenfeleink invázióját. Ha a határországok kellőképpen védet-



tek, a hátszágban fejlesszünk támadó egységeket, amelyek kellő pillanatban ellenfeleinknek okozhatnak kellemetlenségeket.

A gyönyörű taktikai képernyőn nem árt tisztázni, hogy mi az ikon és mi a dekoráció. Sajnos a rengeteg kezelőszerv nagy része csak cicoma. A világtérkép melletti jobb oldali és bal oldali ikonok azonban hasznos funkciókat rejtenek. A gyalogság, harckocsizó és haditengerészeti egységek fejlesztése itt oldható meg. Ha van rakétaindító állásunk, akkor a rakétabázisok fejlesztése is itt jelenik meg. Fejleszteni csak akkor tudunk, ha megfelelő emberanyag áll rendelkezésünkre. Az országok anyagi és szellemi lehetőségei sem teljesen mellékesek. Az élelmiszer ellátottság szintén fontos tényező. Az éhező országok hamar ellenségeink kezébe kerülhetnek.

A stratégiai kérdésekben kár lenne tanácsokat osztani, de azt nem árt előrebocsátani, hogy a diplomácia és a kémkedés is nagy hangsúlyt kap a játékban. A kémeink sajnos fogyóeszköz kategóriában bizonyos időbelül amortizálódnak vagy elhullanak. Nem árt újakat képezni vagy takarékoskodni velük.

A játék briliáns stratégiai újítása az, hogy a különböző helyzetek a másik fél oldaláról is lejátszhatók. A Falkland Szigeteket például őrizhetjük argentin színekben, esetleg lehetünk kis Saddam Husseinek Irakban.

Ha már végleg eluntuk volna az előre beállított feladatokat, akkor nyugodtan alkothatunk saját konfliktust. Csak a résztvevő országokat kell definiálnunk. Azokat, akik Ausztriával szeretnék kis hazánkat szö-

vetségi viszonyba helyezni, sajnos el kell keserítenem, ugyanis nincs erre lehetőség, mivel Ausztria és Svájc nem szerepel Európa térképén. Viszont nagyszerű konfliktus robbantható ki Nagy Togó és Burkina Fasso között a vitatott Ogadadogoo kérdésében. Természetesen ebben a problémában részes lehet még Oroszország és a Cseh és Szlovák Köztársaság is.

Rengeteg lehetőséget kínál a játék ezen része azoknak, akik szeretik a történelmi és stratégiai abszurdításokat.

Ha értékelnem kell e kis játékot, szerintem mind grafikailag, mind stratégiailag élvezhető jó játék, amelyet a maga korlátai elfogadásával a stratégia kedvelők sokáig boncolgathatnak.

A Hódító szerepében:

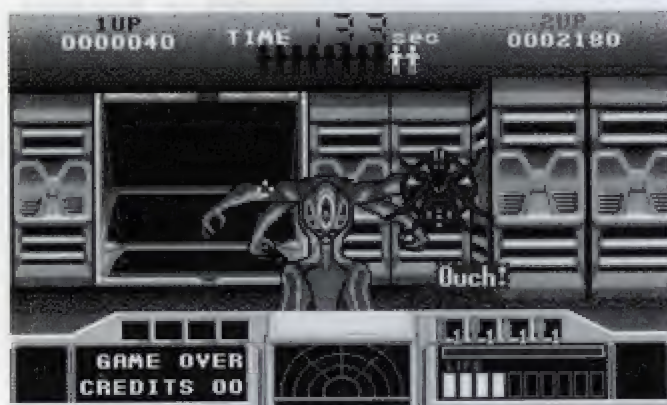
Shy  
magyar hangja:  
Láng József





# Space Gun Harlequin

Az Ocean software adta ki ezt a coin-op (játékautomata- a szerk.) konverziót. Az átiratok, azért "hálátlan" fejlesztések, mert kötelezően a célgép (játékautomata) szintjéhez kell mérni, s így ez vagy sikerül vagy nem. A Space Gun esetében ez elég jól sikerült. A játék érdekessége, hogy Trojan Light Phaserrel is játszható (játéktermi változat is 2 fénypisztollyal rendelkezik). Ha egérrel játszunk a bal gomb a lövés, jobb a fegyver kiválasztó.

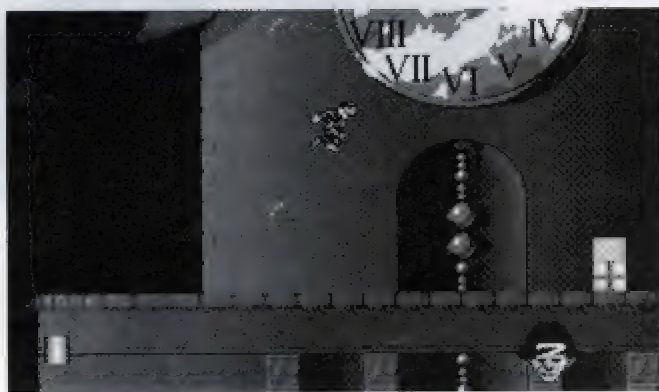


Joystick esetén az alt gombokkal választhatunk a fegyverzet típusaink között. A space billentyűvel hátrafelé is mehetünk (hasznos lehet). A játék Operation Wolf stílusú, a cél megmenteni a foglyokat és kiirtani az idegeneket, akik megtámadták az űrhajót. A játék során 7 extra tárgy vehető fel. Jó ötlet volt az, hogy folyamatos tüzelés esetén csökken a fegyvered hatékonysága. Bizonyos elágazásoknál választani lehet a további haladási irányról.

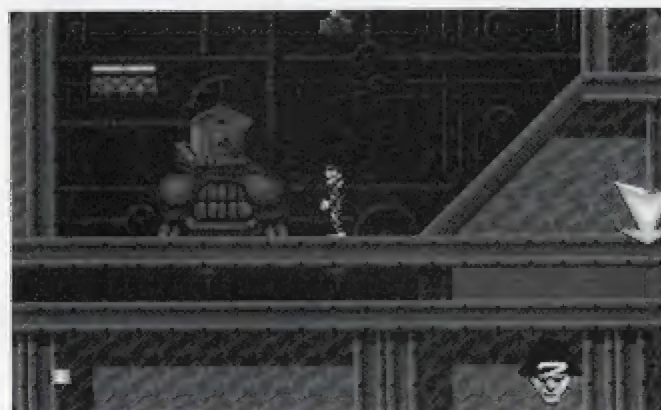
Masell



A Gremlin Graphics legújabb mászkálós játéka a Harlequin. Chimerica egy élő, lélegző világ, ami álmokból és emlékekből tartja fent magát. Évekig nőtt és virágzott, mert a legnagyobb energia táplálta: egy ártatlan gyerek álmai. Chimerica egyedüli lakosa egy Harlequin nevű fiatal fiú volt. Fiatal éveit azzal töltötte, hogy kielégítse kíváncsiságát és felfedezze azt a helyet, amit ő otthonnak hívott. Nem voltak zárok az útjában és minden új ajtó új és ismeretlen területre vitte. De minden gyerek felnő és ezalól Harlequin sem volt kivétel. Hamarosan az a világ amiben élt, elvesztette a vonzerejét. Megszokta a váratlan dolgokat, nem lepődött meg semmin. A gondolatai is már inkább egy felnőtt gondolataira hasonlítottak. Elhagyta otthonát, hogy gazdagságot, megbecsülést keressen és új életet kezdjen. Harlequin hiányában Chimerica elnéptelenedett és megkeseredett. A gyönyörű szobákat és termeket, amelyekben Harlequin már járt, megfertőzte a hitetlenség és olyan lények népesítették be, amelyek a képzelet, az álmok, s így Chimerica elpusztítását tűzték ki célul. Mivel nem volt remény a pusztulástól való megmenekülésre, Chimerica egyre szomorúbb lett, míg egy nap darabokra tört a szíve és minden elcsendesedett.



Ahogy múltak az évek, egy fekete maszkos ember közelített Chimerica felé. Már messziről tudta hogy baj van, mivel a bejárat fölött lévő toronyóra nem járt. Harlequin visszatért. Egy erős elhatározással lépett be Chimerica belsejébe: "Össze kell szednem és meg kell javítanom Chimerica szívét."



Négy összetört szívdarabot kell felvenni, elvinni a megfelelő szintre és meg kell találni a szív alakú kijáratot. Újítás a játékban az, hogy mivel a Harlequin elég hosszú sikersorozat, F1- gyel kimenthetjük, F2- vel betölthetjük a játékállást. A karakterünk tud: futni, kúszni, ugrani, csúszni és lengeni. Dobozban lévő tárgyak segítségünkre lehetnek, pl: esernyő (ejtőernyő helyett), űrugráló (lásd a pecsétnél), tűzijáték (pajzs), szív (extra lövés), burger (energia), angyalhal (víz alatti lélegzés). A Harlequin Atarin igazán színvonalas, Amigán viszont sajnos csak egy O.K. játék...

Masell



**Megnyílt !!**

**Mikro**



Jó hír a számítógép kedvelőknek! Új szaküzlet nyílt a város szívében. A Flavius áruház (volt Lottó áruház) új arculatával várja önöket a régi helyen. Itt várja Önöket a Mikro C Bt, udvarias kiszolgálással, teljes Commodore termékskálával.

Egy kis ízelítő árainkból:

Commodore 64 alapgép 14.600-Ft  
Commodore Amiga 500 49.900-Ft

Commodore 1541/II floppy 16.600-Ft  
Commodore 1084S monitor 32.000-Ft

Játékszoftverek, szakkönyvek, számítógépes lapok és folyóiratok, disk boxok széles választékban.

Bp. Rákóczi út. 36. Tel: 1221043 ... 47 - 17 mellék



# Microprose Formula One

**A Microprose cég igazán kitett magáért ezzel a programmal kapcsolatban. Nyugodtan állíthatjuk, hogy megszületett a legjobb Forma - 1 szimulátor.**

A játékról már megjelenése előtt is nagyon sok jót hallottunk. Többek között nagyon megnyerő volt a kölni kiállításon bemutatott előzetes is. Nézzük tehát, mit tud ez a csoda. Az indításkor egy nagyszerű animációt láthatunk, amely alatt kellemes zene szól. Már itt érezni lehet, hogy valami fantasztikusát alkottak a programozók. Ha elindítjuk magát a játékot, akkor egy start-up menüvel találkozunk, mely a következőket ajánlja fel:

- **Quick Race** Valóban egy gyors versenyről van szó. A gép ilyenkor mindenféle beállítást nélkülöz, csak egy 3 körös versenyben kell résztvennünk a Silverstoni pályán. Ilyenkor a verseny nem számít bele semmiféle későbbi eredményünkbe.

- **Main menu** Itt található a lényeg, nézzük tehát ezt a menüpontot

- **Drivers/Team Selection** Kiválaszthatjuk itt a nekünk szimpatikus csapatot és versenyzőt. A választás nagyon egyszerű. Először a kívánt csapatot kell kijelölnünk. A jobb oldali számok közül ilyenkor azok vannak kijelölve, amivel a csapat versenyzői indulnak. Sárga színnel a mi rajtszámunk van jelezve. Válasszunk tehát csapatot. Ezután egy újabb tábla következik, mely a versenyzők adatait tartalmazza. Itt megváltoztathatjuk a versenyző nevét, valamint elvégezhetjük a kijelölést (Select). Vigyázzunk arra, hogy egyszerre több pilótát is kijelölhetünk, akár több csapatból is, ezért a Deselect ikon a nem kívánt pilóták törlésére szolgál. Itt van még lehetőségünk a csapat nevének módosítására (Edit Team Name). Ha minden OK, akkor válasszuk ki a Selection(s) Completed ikont.

- **Load/Save Game** A szokásos töltési és mentési műveletek sem hiányozhatnak a játékból. Vigyázzunk arra, hogyha Season üzemmódban játszunk, akkor mentjük el eredményünket, így onnan tudjuk folytatni a versenyzést.

- **Help Options Menu** Nagyon érdekes beállításokat eszközölhetünk itt. Bátran állíthatom, hogy még egyetlen ilyen jel-

legű játékban sem fordult elő ennyi segítő beállítás. Lássuk tehát, hogy mik ezek:

-- **Auto Brakes** Automata fékezés a kanyarok előtt. Nagyon hasznos lehet, főleg a kezdő játékosoknak. Természetesen nem árt bekapcsolva tartani haladóknak sem.

-- **Auto Gears** Automata váltó. Sokan azt hiszik, hogy nem lehet jó eredményt elérni, ha automata váltóval rendelkezik a kocsink. Ez messze nem igaz, mert jópárszor lettem első úgy, hogy automatával mentem végig a pályát. Ha nem használjuk ki a lehetőséget, akkor a tűzgomb megnyomásával tudjuk váltani a sebessé

-- **Dotted Best Line** Az egyik leghasznosabb funkció. Gondolom nem mindenki rendelkezik vezetői jogosítvánnyal, így nem is tudhatja, hogy milyen ideális íven kell bevenni a kanyarokat. A gép ilyenkor egy szaggatott fehér vonalat rajzol a pályára mely ezt demonstrálja. Hasznos dolog betartani, mert például az automata fék sokkal kevésbé fékezi le kocsinkat, ha ezen a vonalon haladunk.

-- **Suggested Gear** Ha nem automata váltóval haladunk, csak akkor használható ez a funkció. Ilyenkor a gép egy ajánlott sebességi fokozatot közöl velünk. Érdemes betartani, mert ő biztos jobban tudja.

Ezek lettek volna a játékban alkalmazható cheat-ek. Lássuk tovább a Main Menu pontjait:

- **Practice Any Circuit** Nagyon hasznos lehetőség a pályák megismerésére. A



gi fokozatot a gépünkön. (A gázadás természetesen a kar előrenyomásával történik, míg a fékezés a hátrahúzásával.)

-- **Self Righting Spin** Ugyebár előfordulhat, hogy a nagy versenyzésben kipördülünk a pályáról. Ilyenkor nem tudjuk, hogy egyáltalán merre kéne folytatnunk a versenyt. Ezen segít ez a cheat. Ha bekapcsoltuk, akkor a gép mindig irányba fordít minket, ha megállt a kocsunk. Természetesen az útra nem helyez vissza, az már a mi dolgunk lesz.

-- **Indestructable** Gyakorlatilag azt jelenti ez a pont, hogy bekapcsolt állapotban minden következmény nélkül mehetünk neki más kocsiknak és korlátoknak, a kocsink nem tud megsérülni. Ha nem kapcsoljuk be és sokat ütközünk, akkor hamarosan egy kis animációt látunk, ahol kitolják a kocsinkat a pályáról.

lehetséges 16 pálya közül itt bármelyiket kiválaszthatjuk és ezen tehetünk gyakorló köröket. A pálya kiválasztása után megjelenik a pálya képe valamint egy kis menü, ahol a következőket lehet kiválasztani:

-- **Prew/Next** Előző, illetve a következő pályára lépés.

-- **Info** Különböző adatokkal szolgál a gép a pályán elért eredményekről, mind az időmérő edzéseken (Qualifying), mind verseny (Race) módban.

-- **View** A teljes pálya megtekintése.

- **Non Championship Race** Ez már egy éles küzdelem a rivális versenyzőkkel. Ez a verseny nem számít bele a teljes versenydíszakba, egyszerűen arra szolgál, hogy kiismerjük a versenyzés körülményeit.

Itt a következő, Grand Prix Menu-val találkozunk:





- **Free Practice** Szabad autókázás a pályán más versenyzők nélkül. A gyakorlás időtartama 5 perc (alapbeállításban).
- **Qualifying** Időmérő edzés. Itt határozza meg a gép, hogy a teljesített idő alapján hányadik helyről fogunk startolni. Az időmérő kört 15 percen belül kell teljesítenünk. Lényeges szempont, hogy vagy



rögtön induljunk el, mert ilyenkor még senki sincs a pályán és nem kell előzgetnünk vagy pedig várjuk ki, míg mindenki befejezte az időmérést. Lényeges megemlítenünk, hogy mindenfajta időmérés nem akkortól kezdődik, amikortól elhagytuk a boxot, hanem az első kör megtétele után, ugyanis a boxból kiérve már elhagytuk a célvonalat, ahol az időt méri.

-- **Pre-Race Practice** Az elért eredményünktől függően, itt egy gyakorló versenyben vehetünk részt, melyben kitapasztalhatjuk a megfelelő helyezkedési taktikát.

-- **Race** A tényleges verseny.

-- **Abandon Event** A versenyszám elhagyása.

Ismét a főmenüben a továbbiak következnek:

- **Championship Season** Gyakorlatilag ez a leglényegesebb menüpont. Itt a beállításoktól függő sorrendben végig kell játszanunk mind a 16 pályát. A verseny előtt itt is van lehetőségünk a különböző gyakorlási formákra. Minden pálya után egy

mely egyrészt a befutási sorrendet, valamint az eddig elért teljesítményünk alapján egy összefoglaló táblázatot mutat

az eddigi munkánkról. Úgy a versenyben, mint a különböző gyakorlási funkciókban az indítás előtt lehetőség van beállítani a kívánt gumi típus. Nagyon fontos ez mert a megfelelő gumikkal sokkal jobb eredményeket érhetünk el. Nem is beszélve arról, hogy ha például esős pályán nem alkalmazzuk az erre a körülményekre ké-

szült gumikat (W), akkor lemondhatunk az elsőségről. A joyt magunk felé húzzuk a depoban, ekkor egy újabb menü jelenik meg. Ezzel is részletesen foglalkozunk : **Car Setup Menu-Alter Car Setup-- Wing Settings (Front/Rear)** Az autó légterelőlapátjainak állásszögét állíthatjuk itt be.

-- **Brake balance** A fékeket lehet beállítani, hogy elöl vagy hátul fogjanak-e jobban.

-- **Dry Race Start...** A gumik típusát választhatjuk ki, a gép ezzel a beállítással jelentkezik be.

-- **Set gear ratios** A sebességváltó fokozatainak áttételét lehet itt állítani mind a 6 fokozatra.

- **Load/Save Setup** A beállított értékek töltése, illetve mentése.

Ismét a főmenüben a következőket láthatjuk:

- **Game Options Menu** Két részre bomlik a beállítási lehetőség itt.

**Race Options**

- **Practice Periods** A gyakorlás időtartama. 5 és 120 perc között szabályozhatjuk az erre fordítható időt.

- **Qualifying Period** Ugyanaz mint az előző menüpont, de itt az időmérő edzés hosszát állíthatjuk be szintén 5 és 120 perc között.

- **Race Distance** A verseny hossza. Itt egy %-os értékben kell meghatároznunk a verseny hosszát.

- **Separate Race and Qualifying Car Setup** A beállítástól függően a vagy

figyelembe veszi a mért időt az indulási helynél vagy nem.

- **Opposition Standard** A rivális versenyzők felkészültségi foka. A leggyengébb a Rookie, míg a legerősebb az Ace.

- **Opposition Spread** A versenyben a pályák milyen sorrendben következzenek.

-- **All the Same** Válogatás nélkül a gép általi sorrendben.

-- **1991** Az 1991-es lefutott sorrendben.

-- **Random** Véletlenszerűen.

A másik menüpont a **Game Options**.

- **Animation** A játék közbeni animációk ki, illetve bekapcsolása.

- **No (Number) of turns/player** Az általunk irányított versenyzők lehetséges száma. Természetesen csak Multi Player üzemmódban számít valamit.

- **Show Distances** A kijelzések alapértéke mérföld (miles) vagy kilométer (km) legyen-e.

- **Use analog joy** Az analóg joystickkal rendelkezők itt állíthatják át kedvenc szerzőjükre a programot (Port 1).

- **Fast Windows** A kijelzések módját határozza meg.

- **Set Date** A pontos dátum beállítása.



Ezután a főmenüben már csak az Exit to DOS ponttal találkozhatunk, melyet akkor kell használnunk, ha meguntuk a programot.

Íme néhány billentyű a játékhoz:

- **Del/Help** külső nézet előlről, illetve hátulról

- **Return** Depoba beállítás kijelölése.

- **Fel és le nyíl** Váltogatás a versenyzők között.

- **Jobbra és balra nyíl** Választás a külső és belső nézetek között.

**F1- F6** A különböző segítő funkciók be, illetve kikapcsolása.

- **P vagy Space** A játék megállítása.

- **ESC** A játék felfüggesztése.

A program a Novotrade 2C üzletben megvásárolható.

Bear





# Knightmare

A szörny éppen befordult az egyik sarkon és majd szörnyethalt úgy megijedt. Szörnysége alatt gondo-zói mindenre felkészítették, csak erre nem. Ez nem lehet igaz, biztos csak illúzió, egy gonosz rémálom - dadogta halkan és visszaugrott a sarok mögé.

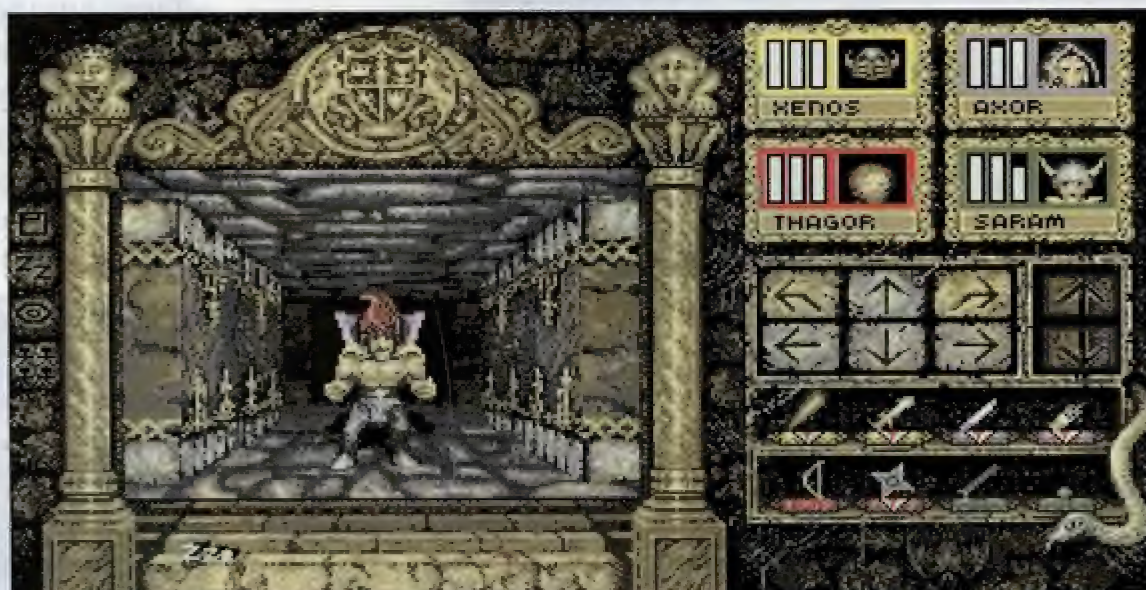
Azt remélte, hogy "azok" nem veszik észre, de tévedett. Azok valóban nem mindennapi látványt nyújtottak. Mind humán karakterek voltak. Yin-Cai a samuráj, rövidnadrágban, szemüvegben ácsorgott egy három ágú villával a kezében, Iron-pants ezzel szemben egy bicskával volt felfegyverkezve. A hátsó sort El Padre és Merlon zárta, egy pap és egy varázsló. Yin-Cai megvakarta szőrös lábát és így szólt: "Egy mumus ugrott be a sarkon". "Verjük le."- felelte Merlon. Megindultak a szörny után. Merlon teljesen meztelen volt, csak egy otromba

szarvas sisak fedte a fejét. Most ő vezette a csapatot. A szörny a fal felé fordulva kapart. Iron-pants odalépett és támadott. A bicskával elvétette a támadást, de a másik kezével egy hatalmas pofont adott ökelmének. Erre a szörny dühösen megfordult. Ezt még a gondo-zói sem merték megengedni maguknak! El Padre teljes nyugalommal elővette a köpőcsövét és egy-egy borsószemet röpitett a szörny szemébe. Az felüvöltött és elkezdett falramászni. Ezzel meg is pecsételődött a sorsa, mivel Yin-Cai "megvillázta". A vért a szörny bundájába törölte bele. Ez rémálom- gondolta a szörny eszmélete utolsó szikráival - nem, ez annál is rosszabb ez.....

## A Nightmare.

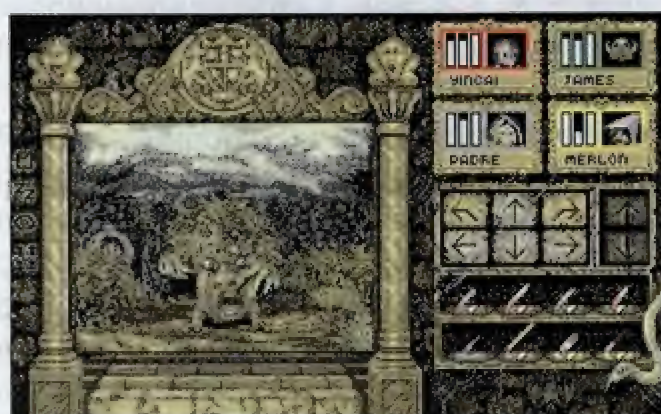
A Mindscape egyik leghíresebb játéka a Captive volt, ami egy jövőben játszódó kalandjáték. Azért nem írtam szerepjátékot, mert olyat még nem nagyon írtak Amigára, és főleg nem lehet a szerepjátékot egy "menj és üss" játékkal összekeverni. Ez a játék azért lett híres, mert a reklámban a játék készítői a játék végigjátszásához 40 év kemény munkát jósoltak. Ezt úgy sikerült összehozni, hogy egy pályaszerkesztő algoritmussal "terveztek" meg a pályákat. A másik nagy vonzerő az volt, hogy ez a játék fél megán

működött. K.b. egy évnek kellett eltelnie a következő játékukig, a Nightmare-ig. Látszik, hogy a Mindscape valami nagyon újjal akart kirukkolni. A kalandorok legnagyobb ellenségeit sikerülhet egy csapatba pakolni, amitől én nevetőgörcsöt kaptam. Lássuk csak: Meg kell adni a karakter nevét és címét (nem a lakcímét), ami pl. így is kinézhet: Alexander (name) the Great (title). Ezekután megadhatjuk, kikkel akarunk egy csapatot indítani: Man, woman, goblin (!), ogre (!), ghoul (!!), elf, troll (!), insectoide (nem igazán lehet eldönteni,



hogy ez a játék paródia-e, vagy tényleg komolyan gondolták???)

Elképzeltem az ideális csapatot: man, ogre, elf, ghoul. Miközben a csapat leül táborozni, emberkénk kicsomagolja a kétszersültjét, az ogre (emberevő óriás) a hátizsákjából előveszi az emberi csonkokat, lábakat, stb. Békésen elkezdenek falatozni. A ghoul (szellemféle) őrt áll, míg a többiek alszanak és amint közeledik va-



*Lépjünk be a Zöldek pártjába?*

laki, felébreszti őket, amitől a fél csapat vagy szörnyethal vagy szívrohamot kap az ijedtségtől. De nézzük a játékot:

A karakterosztályok lehetnek: adventurer (kalandor), gladiator, samurai, wizard (varázsló), priest (pap), genie (zseni, egy új varázslóosztály). A karakterünk lehet jobb és balkezes is, ami egy jó ötlet.

Azt is el tudom képzelni, hogy az ogre pap, amint gyógyítja az emberkét, visszatér az éhsége és egy életre meggyógyítja (megeszi). Végülis találjuk ki, hogy az ogrék ez a csoportja áttért a vegetáriánus étrendre.

A játék irányítása: Mouse és a 4-9 gombokig a numerikus billentyűzetten. A bal oldalon 4 választási lehetőségünk van: lemezopciók, alvás, u.n. preferences és az egész csapatot megnézni. A preferencesben mindenki beállíthatja a kívánt egérérzékelés gyorsaságát. Az egyik játékosunk fejére bal gombbal kattintva a neve pirossá válik. Ilyenkor ha másvalakire mutatunk, helyet cserélnek a csapatban, ha ismét csak rá clickelünk, akkor felveszi a sisakot és ő lesz a vezető.

A figura fejére jobb gombbal kattintva, a hátizsákjába pillanthatunk bele és felszerelhetjük jobbnál jobb páncélokkal (pl. trikó). Itt megjelenik a karakter neve is, itt információt tudhatunk meg az alaptulajdonságairól (erő, gyorsaság stb.- ezek nőnek szintlépéskor) és arról is milyen szintű (ez olyan Dungeon Master jellegű novice, journeyman, stb.) Amikor látjuk a felszerelési tárgyakat, a központi alak feje elkezdi zöldülni, teste rózsaszín lesz, a feje végül vörös. Ilyenkor már iszonyú éhes lehet a karakter. Megetetni sem árt néha őket. Varázsolni is lehet: varázspálccával a kézben. A kiválasztható varázslatokból, melyik szimpatikus (bal gomb). Az erejét is meghatározhatjuk 1-6 ig. A "fizile" a varázslat sikertelenségét jelzi. Ha emberünk feje sérült, a staminája (nevezük csak kintartásnak) nem nő. Harcolni úgy érdemes, mint a Beholder-ben:



## Elvira II Jaws of Cerberus

csapunk egy párat, L alakban fordulunk egyet és amíg az ellenség felénk fordul, jól megfésüljük oldalról. Van egy másik nyerő taktika is, ez a következő: pl. csaljuk el a kígyót egy olyan helyre, ahol mi tudjuk nyitni és zárni az ajtót. Az ajtó másik oldalán álljunk meg és amint az ajtóba ért a kígyó, zárjuk rá. Ettől igen megijed, mivel az ajtó kb. 150 Hp-t sebez neki és visszaugrik. Az ajtót ismét kinyitva, újra beáll oda és mi ismét rázárjuk. Még harapni sincs ideje.

Még egy tipp: Ha olyan falszalkaszhoz érsz, ahol görgők vannak a fal alján, jobb gombbal nyomj rá az irányító nyilakra. Ilyenkor az emberek nyomást fejtenek ki abba az irányba és begördíthetik a falat. Lehetnek illúziófalak is, amelyeken simán át lehet jutni.

### Induláskor

megtudhatjuk, hogy egy koronát kell ide visszacipelni. Menjünk ki az ajtón, s így egy 3 résszel elválasztott kertbe jutunk. Itt egy csille halad, illetve ezt csak akkor teszi, ha beleugrunk. Először vegyük fel a 3 db. kislabdát, ezekkel a hátsó sorból kellemesen tudunk eleinte dobálózni. A középső kertben ruhákat is találunk. Menjünk ki az ajtón és egy másik hatalmas kertbe jutunk. Arra figyeljünk, hogy az adventurer-ünk legyen a vezérünk, mert az ő képességei főleg pl. a kapcsolók átkapcsolásánál nőnek. Itt is van egy ilyen, amit átkapcsolva kijuthatunk a nagy kertbe. A kapcsoló alatt van egy fadarab is, ez egyelőre jól jön, hisz harcosunk drabális ütlegeléseket mérhet vele az ellenség pofázmányára. A kertben kalandozva a következő tárgyakra lelhetünk (előtte nem árt ha az első embereinknek kiadjuk az "üss, rúgj" parancsot): kulcs, kések, cukrok, ruhák. Itt van egy randa démonfejű is, akit simán verjünk le, de minél hamarabb. A kertben rohangászó örült nyulakat bántva jelentős kajamennyiséghez juthatunk. Nem árt ezekből felpakolni a kalandjaink megkezdése előtt. Vannak itt még furcsa faemberek is, akik mind-mind egy átjárót őriznek: az egyikhez odalépve pl. a következőket közli velünk (ha rámutatunk): "Elveszett a gyermekem". Vágjuk hozzá a fadarabot, minek következtében elkotródik (megtalálta amit keresett). Maga mögött hagy egy wand of magic-ot. Így már elkezdhetjük az első küldetést.

### Az Igazság Pajzsa

Vegyünk fel minden talált tárgyat, azt a kulcsot is, ami ott lapul a folyosó végében. Van itt még egy mystic staff és egy Cross of Aid is. Az élet-halál kútjánál feléleszthetjük karaktereinket. Egy pár ajtón áthaladva a börtönben verjük le a rabot, itt is találunk kést és kulcsot. Az elkövetkezendő két rácsos ajtót is kinyithatjuk kulcsainkkal. Itt egy emelőszerkezetre kell rápakolni egy tárgyat, hogy lenyomja súlyával. Gyűjtögetős életmódunkat folytatva eljutunk addig, hogy megszerezhetjük az arany kulcsot. Ha nem hagyunk hátra semmilyen kulcsot, simán eljuthatunk a csatornarendszerig, ahol egy csónakban kell csónakázgatni. Nagyon figyeljünk oda az életerőnkre, mert a piranhák nem öregasszony stílusban támadnak. Ha kiirtottunk minden halat, a vizen és a szigeteken 3 kapcsolót kell megtalálnunk. Ha

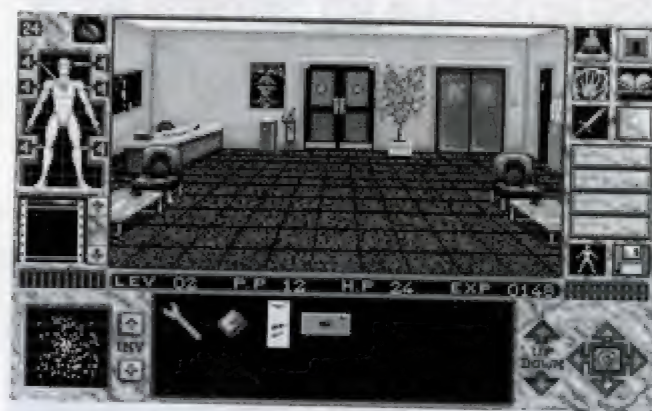
ezt megtaláltuk, megnyílik az átjárás a következő pályára-



részre, ami a börtönöket takarja. Itt van egy illúziófal, ami mögött megtaláljuk a gombot. Ezt megnyomva rohanjunk vissza a hajóba, mert az üdvözlésünkre kiáramló rabok mindegyike hátbaveregetéssel próbálja kifejezni háláját. A hajónkból viszont ügyesen taktikázva visszaveregethetjük a hátunkat. A börtönben lévő kulcslyukba beillesztve a kulcsot, az illúziófal mögött nyílik meg egy fal. Egy-két puhány gyerek leverése után már felvehetjük a pajzsot, mielőtt leugrunk a lyukba. A kertbe visszatérve keressük meg azt a faembert, aki egy takarót keres rajtunk, és a magasabb szintű adventurer karakterrel (ha rajta van a sisak (mire erre rájöttem...)), neki kell dobni a pajzsot. Ő is félreáll az útból és indulhat a következő küldetés. Később egyre nehezebb küldetéseket kapunk és a szörnyek is keményebbek lesznek. Nem árt minden labirintus előtt megfelelő mennyiségű nyúlhússal felszerelkezni.

Masell

'91 egyik bombasztikus és hatalmas fel-tűnést kiváltó programja az Elvira volt. Egy ismeretlen csapat, a Horrorsoft adta el az Accolade-nek. A játék 2 évig készült, a grafikája egyedülálló a mai napig. Hangulatos zenével és eredeti ötletekkel, szép animációval hódította meg a közönséget. Itt van a 2. rész és a Horrorsoft-nak ismét nem kell szégyenkeznie. A grafika és az animációk kitűnőek, a zene és a story lett egy kicsit gyengécske. Elvirának saját filmstúdiója van és egy nagy szőrös háromfejű alak rabolta el éppen. Valószínűleg az egyik meggondolatlan hódolója. Elvira a 3D-s képét ki tudja vetíteni a börtönéből és időnként segítséget ad, induláskor pl. a varázskönyvét vágja hozzánk, amiben 37 varázslat leírása van. Egyes varázslatokhoz nem árt a megfelelő komponenseket összegyűjteni, s ezeket a könyv lapjára ráhelyezni. A varázslatok listája az AD&D rajongóknak ismerős lehet. Az inventory mellett a rácsos rész a mozgásdetektor. Fölötte a film az aktív varázslatot mutatja. A karakterünknek (aki lehet: stuntman - kaszkadőr, private eye - detektív, programmer - programozó és knife thrower - késdobáló) több tulajdonsága is van: lev- szint, ami a harci és egyéb tulajdonságokat is magában foglalja, pp- varázspont, Hp- erről csak annyit, hogy testrészekre van osztva itt a Hp és azt a bal felső kis ablakban is nézhetjük.



Ezeket az alapértékeket a karakter előző foglalkozása határozza meg. Ha a figura a bal felső sarokban csontváz alakú, a Hp-je 0. Ez megegyezik a halál nevű jelenséggel. Ezek a legfontosabb tulajdonságok, részletesen mindent csak egy nagyobb leírásban van hely ismertetni. Ha szintetléptünk, pl: lev-2, akkor alaptulajdonságaid és védettséged is nő! Talán a végére egy pozitív és egy negatív megjegyzést: Jó hogy a játék nem tölt annyit, mint az Elvira 1, viszont annak jobb volt a hangulata.

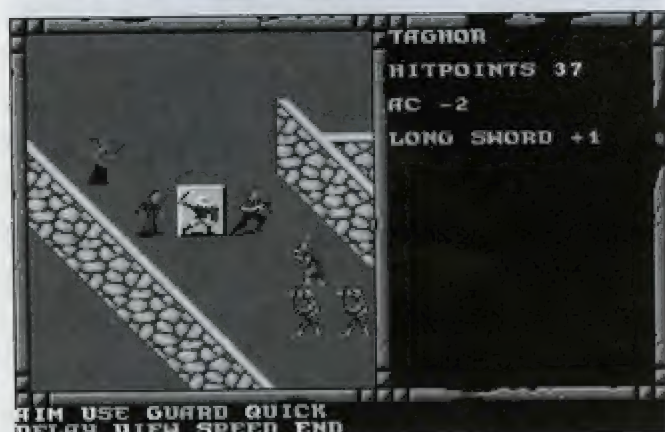
Masell



Sok ember szereti az SSI játékokat. Ennek egyik fő oka az, hogy elég gyorsan és könnyen végigjátszhatók. Nos, ez a megítélés már a múlté, mivel megjelent a *Treasures Of The Savage Frontier*

Ez a játék első látásra nem sokban különbözik elődeitől, de a játék közben feltűnik néhány érdekesség. Ilyen pl. a huszonkét bejárható város, a kb. negyvennégy legyőzhető szörnytípus, a nélkülözhetetlen (?) labirintusok és még sok-sok egyéb dolog. De ezekről majd később, most inkább lássuk, hogy miről is szól a játék.

Holló volt, holló nem volt, volt egyszer egy csapat kalandor. Ez a csapat épp most tért vissza egy nagy csatából, melyben szétverték a nagyon gonosz Zhentarium hadsereget. A földrész déli részén élő llorkh-i törpök is beavadultak, és szépen elkezdtek aprítani a megmaradt csapatokat. Ez persze nem különösebben tetszett a katonáknak, tehát inkább ők verték szét a törpöket, akik ettől kezdve csak gorillaháborút (ez direkt ilyen) folytathattak. Ez Amanitas nevű amatőr varázslónak egyáltalán nem tetszett, így hát teljesen spontán módon megidézte a csodálatos, hihetetlen, káprázatos, elképesztő harcosainkat. Hőseink egy kicsit meglepődtek, hogy egy kiskert gonosz csigái közül egyszercsak egy nagyváros szomorú törpjei közé teleportálódtak, de aztán a legnagyobb lelki nyugalommal lemondtak a csigalevesről, és leültek megbeszélni a teendőket. "Kedves barátaim,"- mondta a



varázsló "Igazán sajnálom, hogy idecipeltelek titeket a jól megérdemelt pihenőtől Yantarból. Reméltem, hogy nagy győzelmeitek után végre nyugis hely lesz a Savage Frontier, és normális életet élhettek." (Már amennyire normális lehet, hogy minden ember gratulál Ascore Hőseinek.) "Sajnos az új fejlemények lehetetlenné tették ezt. Ti most Llorkh-ban vagytok, messze délkeletre az előző állomásotoktól. Az ősi erődben vagyunk, mely azonos



azzal, ahol megismertétek az ostromlott törpöket az utolsó szobor keresése közben. (Gateway to the Savage Frontier) "Csak pár héttel ezelőtt történt, hogy a Zhentarim légiók megtizedelődtek Ascore templomában megidézett szörnyek káros tevékenysége által. A túlélő orkok visszavonultak a hegyi királyságaikba, a trollok pedig a mocsarakba. Az összezúzott hadseregek pedig délre indultak a Nagy Sivatag felé, Llorkhon keresztül. Ez az utolsó város, amit még mindig ők birtokolnak. Az első sebesült harcos a múlt héten érkezett ide és azokról a szörnyekről beszélt, akik legyőzték. A zenthil-i csapatok megsemmisülésének híre elég gyorsan elterjedt és az is, hogy még több túlélő érkezik majd. A törpök megértették, hogy eljött az ő idejük, fellázadhatnak. Az első csatát még aznap este megkezdtek. De Lord Geildarr, a Zhentarim imosztor, az utolsó llorkhi király gyilkosa sem volt már éppen egy pelenkatöltelék (ld.: kölyök). Szép nyugival visszaverte a tamadókat. Tudta ugyanis, hogy ha most kidobják Llorkh-ból, nem lesz hová mennie, Zenthil Keep pedig olyan messze van... Ezért aztán minden törp támadást visszavertek, melynek eredményeként mindkét fél nagy veszteségeket szenvedett. Milzorr, a törpök vezére követeket küldött hozzám és segítséget kért. Ma reggel érkeztem ide és rájöttem, hogy csak ti menthettek meg minket. Ezért aztán ideteleportáltalak titeket, és imádkoztam, hogy a tapasztalatotokkal sikerüljön legyőznötök a gonosz erőket. Ja, még valami. Ha fősza-badítottátok a várost, látogassatok már meg Secomber-ben. Most vissza kell oda mennem, hogy híreket szerezzek a csaták kimeneteléről. (Jó, bevallom. Begyuladtam.) Helm vezessen utatokon a kalandozások közben."

Jaaaaj! Micsoda játék. Ilyen sztorit csak egyféle módon lehet eladni: nagyon jó játékot kell készíteni. Nos, ez feltehetőleg így is történt. Ugyanis a programozó bá-

csik és nénik beépítettek pár apróságot, ami igencsak föllendíti a színvonalat. Ilyen az évszakok váltakozása a kalandozások közben, a könnyebb kezelhetőség, és még valami: pár jellemvonás. Egyes érzelgős lelkületű karakterek bele-szerethetnek az utunkba akadó nénikbe. (Kicsit emiatt szomorú is lettem, mikor a komor és megközelíthetetlen harcosomnak kigúvadtak a szemei egy szőke szépség láttán.) Egy másik kellemes

NAME	AC	HP
RAINBIRD	13	68
TAGHOR	12	37
XENOS	13	47
SARAH	13	62
XANTHOR	13	37
NANTAR	13	27

dolog a csaták közben mutatkozik meg. Ha már egy ideje gyepáljuk az ellenfelet, egy idő után erősítés érkezik. Ez lehet két-három ellenséges katona, vagy barátságos törp. (Nálam az erősítés mindig az ellenfélnek érkezik, mivel nyugodt szívvel levágom a törpöket is.) Újítás még az is, hogy 8 új AD&D szörnyet tartalmaz ez a rész.

A játék doboza a hagyományos felszereléseket tartalmazza a kalandozók részére: Rule book- a játék kezelését magyarázza el, Adventurer's journal- amely tartalmazza az előzményeket, világ rövid ismertetőjét, party felépítéséhez szükséges tudnivalókat, bestiáriumot (szörnytan), varázslatok leírásait, táblázatokat és a journal entry-ket. Egyszóval: ez a game végre egy kicsit kiemelkedik a szabványjátékok köréből. SSI rajongóknak kimondottan ajánlom, de azért a többiek is megszerezhetik az Eye Of The Beholder 2 mellé.

Rainbird



# Eye of the Beholder II.

**"Nagyobb, jobb és sokkal gonoszabb."- Így hirdette a U.S. Gold még az év elején, a nagysikerű Beholder második részét.**

A Beholderről csak annyit, hogy az egy ügyességi szerepjáték, s így az egyik kategóriába sem tartozik igazán. A program sok hibáját kijavították a 2. részben, olyanokat, mint pl. a paralizált csapatod nem rohanhat el még 3 sarkot, hogy becsukja maga mögött az ajtót, és kipihenje benuhátságot, míg a szörny a másik oldalon türelmesen vár. Olyan sem történhet már

gondolom, ősi gonosz fészkelte be magát Darkmoon templomába. A városunk biztonságáért aggódom. Szükségem van a segítségetekre. 3 nappal ezelőtt, elküldtem egy felderítőt, de nem tért vissza. Aggódom a biztonságáért. Vigyétek el ezt az érmét, ezen keresztül tudunk majd kommunikálni. Gyorsan kell cselekednetek, én Darkmoon közelébe teleportállak titeket. A szerencse kísérjen utatokon."

Erdő, templom, katakombák, 3 óriási torony a játéktér. A tiszta játékidő 80-100 óra. Több új okosabb, gonoszabb szörny található a folytatásban. A legnehezebb ellenfelek általában az emberek. A szörnyek "inteligensebbé" válása abban is

hogy a "turn undead" nem automatikusan használódik, hanem lehetősége van a papnak megpróbálni. Nem árt szerintem tisztázni, hogy mi is az a "turn undead". Ez egy olyan hatalom, amit a legtöbb pap megkap Istentől, és ezzel az élőholtakat tudja "megfélemlíteni". A szent szimbólumot kell feltartania, és ha sikeres a turn undead a lényel szemben, (20 oldalú kockával dobják az AD&D-ben) akkor az a maximum mozgási sebességével távolodni kezd a paptól. Ez a hatás rögtön megtörik, amint az élőholtat megtámadják. Ez nem varázslat, hiába a varázslatok közt szerepel. Ha a játék során elátkozott tárgyat találunk, azt nem tudjuk kivenni a karakter kezéből. Csak "remove curse" varázslattal tudjuk hatástalanítani az átkot. Kellemes szörny még a játék során a fémevő blob és az álbeholder is.

Egy-két ötlet kalandozóknak (egy teljes leírással nem akarjuk senki kedvét elvenni a felfedezések apró örömeitől): A játék elején van egy elég nehéz rész, ahol sok kék csuhás halhatatlan csontvázpap támad meg minket. Itt hasznos lehet a "protection from evil 10" varázslat, ami egy 10 láb nagyságú kört von a party köré, s így ebben a körben a gonosz lények -2 vel támadnak. Hosszas kalandozás után 4 kürtöt lehet megszerezni, amivel egy fal varázspecsétjét tudjuk megtörni. Állandó felszerelési tárgynak ajánlok még 1 db. angol-magyar szótárt, 3 db. csontot, 5db. követ, 1 db. romlott kaját, egy "Éhség" nevű elátkozott kardot, mantisfej szobrot és még sok mindent...

Aki ennyi segítséggel nem éri be, az találhat még az újságban egypár térképet a játékhoz.



Jó kalandozást kíván: Masell



meg, hogy a magas szintű emberünk szintlépés után -7 Hp-re esik vissza, mivel a program csak 128 Hp-ig tudta számolni a karakter adatait. Jobb az az ötlet is, hogy a játékot egy másik lemezre lehet menteni, és 6 állapotot tölthetünk be. Ha már az újításoknál tartunk, meg kell említeni a gyönyörű állóképeket is. Nézzük hát az intrót.

"Egy este a fogadóban ültél a tűznél, amikor egy üzenetet csúszttak a kezébe. Khelban Backstaff, a város főmágusától érkezett (gyenge 26. szintű mágus), és sürgősen érted küldött. Így kalandoraink felkerekedtek. Khelban a dolgozószobájában várt. "Köszönöm, hogy idesiettetek. Gondjaim vannak. Úgy



megnyilvánul, hogy időnként két csoportba szétválnak, hogy két oldalról támadhassanak. Szerencsére a játék is intelligensebb lett. Ha a temetőben megpróbáljuk felásni a sírokat, a paladinunk vagy papunk tiltakozik. Darkmoon gonosz papjai nem rontanak az ellenfélre rögtön, hanem először beinvitálnak, és semmi gonosz szándékot nem mutatnak. Így sikerült egy jobb légkört kialakítani a játéknak, a megszokott "Beholderes" grafikával. Aki játszani akar a játékkal, annak "kötelező" lesz az EOB1-es partyt átranszferálni, mivel a "Start a new party" opció piskótákat ad harcosok helyett (jó üzleti fogás!) A meghírdetett külső világ tulajdonképpen egy erdőt takar, ahol nem árt egy kicsit a fák közé is benézni. Egy elrejtett lejáró fontos kincset takar: romlott kaja, bőrpáncél stb. A játék során itt is a bevált trükköket kell alkalmazni: törökkel kapcsolót megdobni, gombokat nyomogatni, és gyakran menteni. Segítség viszont az, hogy a karaktereid megjegyzéseket és észrevételeket közölnek veled. Így egy elf könnyen észrevehető rejtett kapcsolókat, a rangerünk az erdőben nyújthat segítséget. Jó ötlet volt az is,



*A Sierra cég karácsonyi meglepetése volt az Ecoquest1- The Search for Cetus. A tavalyi év a Sierránál a minőség jegyében telt el, és ez jellemző erre a programra is.*

A játék elején a lakásból indulunk, kattintsunk a kéz ikonnal az íróasztal előtt lévő dobozra. Apánk azt szeretné, hogy tisztítsuk meg a madarat, amit ma reggel talált. Vegyük fel a tubust és a szivacsot. Az inventoryban használjuk a tubust a szivacson. Ezt kézbevéve pucoljuk meg a madarat. Apánk ad egy új tisztítószert, amire később még szükségünk lesz. Vegyük fel a székről a borítékot, amit kibontunk és visszarakunk a székre. Vegyük fel ismét a borítékot, amiből papírrepülőt hajtogatunk és eldobunk. Vizsgáljuk meg a számítógép képernyőjét kétszer. Vegyük magunkhoz a szemeteszsákot, az üres szódásüveget és a tengerimalac itatóját, amit tegyünk a ketrecére. Vizsgáljuk meg a táblát és a könyvespolcot addig, amíg pontot nem ad rá. Menjünk ki az ajtón, amin egy számszár van (fel van törve). A ház egy másik szobájába jutottunk, ahol egy delfin úszik. Vegyük magunkhoz a frisbee-t és a vödörből egy halat, majd vizsgáljuk meg a táblát ebben a szobában is. Beszéljünk a delfinnel addig, amíg nem vár halra. Dobjunk oda neki két halat. Másszunk be a medencébe, mire a delfin tart egy kis bemutatót. Egy idő után arra fog várni, hogy lovagoljunk rajta. Teljesítsük óhaját, utána dobjunk oda neki a frisbee-t négyszer. A delfin megszólal, ezek után elkezdhetünk vele beszélgetni. Megkér minket, hogy mentjük meg a királyát és királyságát. Nyissuk ki a szekrényt és szedjük ki a bűvárfelszerelést. Nyomjuk meg a medence szélén lévő gombot. Erre kinyílik a zsilip.

Napok telnek el és ott kapcsolódunk be a játékba, hogy a delfin visszajön a házhoz. Használjuk a képernyő jobb szélén lévő

kéz ikont, mire kiűrtjük a zsebeinket és felvesszük a bűvárfelszerelést. Kimegyünk a delfinnel az óceánra. Menjünk két képernyőt fel. Itt takarítsuk fel az összes szemetet a szemeteszsák ikonnal és vegyük magunkhoz a befőttesüveget. Menjünk balra. Vegyük fel az oxigénpalackot a hátunkra, melynek segítségével képesek vagyunk alámerülni. Menjünk le, jobbra, majd ismét le. Eljutottunk hön szeretett delfinünk lakhelyére. Tisztítsuk meg

forgassuk el a bal oldalon lévő oszlopokat úgy, hogy a jobb oldalon lévőekkel meg egyezzenek. Leesik az álarc a falról és elkezd beszélgetni velünk a mögötte lakozó rák. Beszélgessünk vele. Menjünk ki, majd fel ahol házak látszanak. Vegyük fel a fehér kendőt és tüntessük el az összes szemetet. Töröljük le a kendővel az olajos kagylót, majd menjünk vissza a kupolás épületbe. Hívjuk ki az álarcból a rákot és adjuk oda neki a kagylót, amit ő szállásnak fog használni. Menjünk ismét a házakhoz. Próbáljunk meg bemenni az egyik házba, mire kijön egy lény. Adjuk oda neki a ráktól kapott csillag alakú tárgyat. Szedjük le a megjelent halról a zacskót. Erre a hal ajándékoz nekünk egy

EcoQuest 1: The Search for Cetus 470 of 725 pts.



a terepet az összes szeméttől. Ezek után vegyük fel a rácsot. Menjünk balra, majd ismét, immár harmadszor élvezhetjük a takarítás örömeit. Tisztítás után használjuk az apánktól kapott szert a cet alakú szobron. Egy rák megköszöni a jócselekedetünket, s ad egy gyógyított. Vegyük fel a cetről leesett kagylót. Menjünk jobbra be a képernyő szélén lévő épületbe, ahol a bronzkagylót kell felvennünk, valamint ki kell raknunk a falon lévő puzzle-t. Menjünk ki és vizsgáljuk meg a szigonyt tartó szobrot. Dobjunk be a bronzkagylót a szigonyt tartó ember mellett lévő szolgáló kezébe. Vegyük fel a szigonyt. Menjünk vissza az épületbe. Szúrjuk meg szigonynyal a három szemet. Erre kinyílik a fal és megjelenik mögötte Oracle. Feltesz nekünk három kérdést, amire a választ a kirakott képen kell megmutatnunk. A válaszok a következők: EMBER, HAL, SZÍV. Hagyjuk el az épületet és menjünk át a kupolás épületbe. Beszéljünk az álarccal,

lila növényt.. Menjünk ki, majd térjünk be a balra levő házba. Beszéljünk a hallal, mire elmondja, hogy növényi problémái vannak. Használjuk a lila növényt a jobb oldalon lévő piros növényeken, mire ő ad egy éles kagylót. Hagyjuk el a házat és menjünk be oda, ahol a fűrészhálnak egy rács van az orrán. Szedjük le ezt az éles kagylóval. Vegyük fel a halról leszedett tárgyat. Menjünk be a teknőshöz, akinek fáj a foga és rántsuk meg a madzagot.

EcoQuest 1: The Search for Cetus 349 of 725 pts.



EcoQuest 1: The Search for Cetus 525 of 725 pts.





Mivel ez a próbálkozás kudarcot vall, ezért használjuk a fűrészhaltól kapott hal-szálkát a teknőcön. Cserébe ad nekünk négy csavart. Vegyük fel mindkét lufit a szemetesünkbe. Menjünk be az alsó sor középső házába. Beszéljünk a fókával. Felvezet minket a felszínre, ahol egy motorcsónak áll. Beszélgezzünk az emberrel. Használjuk a csavarokat a rácson, amit a motorcsónak motorjára kell ráhelyeznünk. Újra a tenger alján vagyunk. Vegyük fel a két szemetet és a vízpumpát. Menjünk be a felső sor bal szélső házába. Tegyük bele az asztal lábánál lévő szemetet a szemeteszsákba. Használjuk a vízpumpát az ablakon. Egy kis idő múlva elvezetnek a kupolás házhoz, ahol magunkhoz tudjuk venni az aranyálcot. Ezt vigyük el Oracle-nak. Megkapjuk tőle a tekercset, amin rajta van, hogy miként lehet megmenteni a királyságot.

Menjünk oda ahol bejutottunk a városba, majd innen jobbra. Vegyük fel a tükröt és a szemeteket. Menjünk be a barlangba jobbra és fel. Húzzuk ki kétszer a dárdát és nyissuk ki a ládát. Menjünk ki és próbáljuk meg felvenni a kulcsot. Mint láthatjuk egy hal bekapja előttünk. Ússzunk utána a barlangig, majd ott kerüljünk mögé, mire elkezd visszafelé úszni. Ismét usszunk utána, míg egy növény be nem kapja. Menjünk jobbra és mutassuk meg

lévő ajtót. Vegyük fel a fűrész. Ússzunk balra és tegyük le a polip elé a befőttes-üveget. Működünk egyet a sárga növényen, mire egy időre eltűnünk. A polip letekeri az üveg fedelét, gyorsan vegyük fel. Menjünk balra és használjuk a gumi-

hát, melyet vegyünk fel. Kössük össze a kötelet a bolyával, majd a transmitterrel. Ezt kössük rá a halálfejes hordóra. Menjünk ki a lyukon keresztül. Használjuk a szigonyt az ajtón, de ez nem jár sikerrel. Közben egy kis kergetőzés kezdődik, a-



halat a húsevő növényen, majd vegyük fel a kulcsot. Ússzunk el a fejhez és tegyük a füléhez a befőttes üveget. Haladjunk tovább balra kétszer, majd fel. A képernyő jobb szélén ússzunk fel. Szabadítsuk ki az éles kagylóval a hálóból a keveredett rákot. Menjünk be a barlangba. Használjuk a világító üveget. A szemben lévő falból szedjük ki az összes

minek a vége az lesz, hogy beleakadunk egy hálóból. Vágjuk ki magunkat az éles kagylóval. A delfinnek már nem sikerül kijutnia, ezért elrabolja üldözőnk a rája. Ússzunk el a barlanghoz és keressük ismét meg az elsüllyedt járművet. Használjuk a szigonyt. Ez utóbbi próbálkozásunk már sikerrel jár. Akinek valamilyen hangkártya van a birtokában, az ilyenkor kétségbeesett sikolyokat hallhat. Menjünk el a zsinór mentén a cethez. Ússzunk közel hozzá és a nyitott szájába ússzunk be. Fűrészeljük le a szigony végét. Húzzuk ki belőle a szigonyt és használjuk rajta a gyógyitalt (potion). Itt láthatjuk közjátékként, ahogy a rája kering a hálóban rekedt delfin körül. Miután visszakaptuk a vezérlést ússzunk be a rája lakhelyére és szabadítsuk ki a delfint az éles kagyló segítségével. A rájába szúrjuk bele az oroszlánhaltól kapott tüskét.



a polipnak a tükröt. Most már fel tudjuk venni a kötelet. Ismét menjünk jobbra. Használjuk a WC tartályon a szigonyt. Vegyük fel a bolyát és az oszlopról a gumihalat. Nyissuk ki a jármű ülése mögött

követ egyenként, majd vizsgáljuk meg a köveket ott, ahol csillogást látunk. Itt egy fémdobozt találunk, amin használjuk az olajos rongyot és nyissuk ki a nálunk levő kulccsal. Találunk így módon egy bűvárru-

Ezután már csak a befejező animációk sora következik, ahol barátaink megköszönik nekünk, hogy megmentettük CETUS-t és a királyságot. A búcsúzó képsorokban láthatjuk magunkat, amint elbúcsúzva delfinünktől hazafelé vesszük az irányt.

Mr.Bit



**A GURU nyári meglepetése a GURU rajongóknak!!**  
GURU poló megrendelhető a szerkesztőség címén.

**Mindenféle méretben.**

**Ára csak 320 FT +postaköltség (50 Ft).**



# Conquests of the Longbow

1193-ban Oroszlánszívű Richard átkelt a tengeren, legyőzte a hitetleneket, de Jeruzsálem mégis elveszett. Hosszú és veszélyes volt az út, mindenhol ellenség-gel teli. Az éj leple alatt lovagolt, kereskedőnek álcázta magát. Ausztriában Leo-

képet a menüből és már vége is az első napnak. Ejszaka Mariann-el "álmodunk", de ez az álom annyira valóságos, hogy reggel egy fél szívvel a kezünkben ébredünk. Menjünk ki a barlangból. Kint Robin elmondja, hogy mit álmodott de a

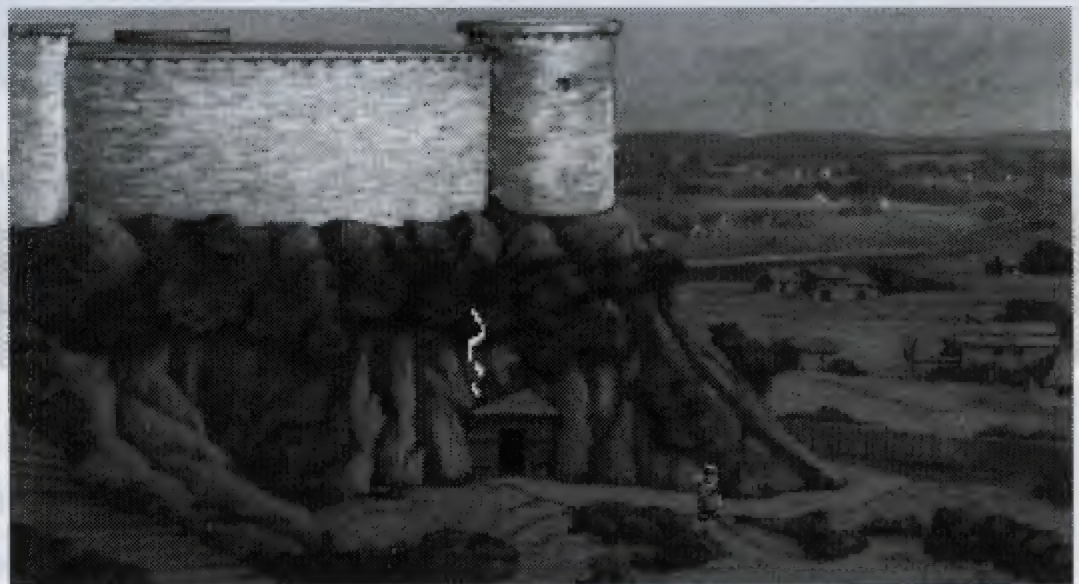


pold király uralkodott és megesküdt, hogy elfogja vagy megöleti Richardot. Richard is megesküdt, hogy megöli az árulókat. Leopold elfogta Richardot, nevéte betöltötte az egész csarnokot. Kapzsisa mérhetetlen volt, 100.000 arany váltságdíjat akart fejpénzül és amíg nem fizetik ki, Richard a fogja lesz. "Nem félek" - mondta Richard - "az alattvalóim szeretnek, elhozzák a váltságdíjat pontosan annyit, amennyit kértél és a pokolba kívánnak majd." Amikor János herceg hallott bátyja váltságdíjáról, tett egy gonosz esküt: "Soha nem fog kiszabadulni!!!". Telt-múlt az idő és amíg Richard csak várt, a testvére és az ő áruló kutyái várták a végzetét, mindaddig amíg Robin Hood a Sherwood-i erdőben embereket nem toborzott a korrupt János herceg ellen, Oroszlánszívű Richard megmentésére.

A játék legelején a barlangunkból indulunk. Vegyük fel a kürtöt és a pénzt, majd menjünk ki. A táborban beszéljünk az embereinkkel és menjünk balra, amíg egy kilátóhoz nem érünk. Itt Little John figyelmeztet minket, hogy látta a seriff egyik emberét elmenni és azt mondja várjuk meg itt. Tegyük így, majd amikor lent az úton feltűnik menjünk le és fogadjuk illően. Nyilazzuk le a seriff emberét. Ezt az asszony megköszöni, majd továbbáll. Menjünk a táborba (a könnyebb tájékozódás kedvéért), majd kettőt fel. Ha nem állítottad az ARCADE nehézségét szabályozó kapcsolót nullára, akkor itt gyakorolnunk kell. Ezután beszéljünk mindkét emberrel, majd menjünk el az özvegy házához és ott is beszéljünk a fiúkkal és az özvegygel. Válasszuk ki a tér-

többiek természetesen nem hisznek neki. Ekkor mutassuk meg nekik a szívet. Megérkezik Will Scarlet, Robin egyik embere és elmondja, hogy a városban a varga beszélni akar velünk. Továbbá még azt is elmondja, hogy vigyük el neki Mariann cipőjét ismertető gyanánt. Menjünk az özvegyhez, majd onnan jobbra. Itt Mariann viaskodik egy feteke csuhás baráttal. Nyilazzuk le a csuhást. Még mielőtt bármit is kérdezhetnénk Mariann-tól, elvágat, de hátrahagyja cipőjét amit vegyünk fel, majd fújjuk meg a kürtöt. Válasszuk a térképet és már vége is a második napnak. Másnap reggel üres a tábor. Menjünk a kilátóhoz és ha jön a koldus menjünk le elé. A köztünk és a koldus között lefolyó dialógus után adjunk egy penny-t a neki a ruháiért. Menjünk Nottinghambe, a vargához. A házban adjuk oda neki a

A negyedik nap reggelén menjünk a kilátóhoz és segítsünk a parasztnak (nyilazzuk le a seriff emberét). Menjünk a fűzfa ligetbe Mariann-hoz. Adjuk oda neki a fésűt és a szívet, majd a kis közzjáték után vessünk véget a napnak a már szokott módon. Másnap reggel megtudjuk, hogy az özvegy fiai a seriff fogságában vannak. Menjünk el az özvegyhez és beszéljünk vele, majd ezután Tuck-al. Menjünk a kilátóhoz és clickeljünk a kézzel a fekete ruhás barátra. Ha megpróbáljuk lelőni, akkor azt mondja, hogy inkább küzdjünk meg vele. Fogadjuk el a kihívását (AYE). Ez egy újabb ARCADE rész. Miután legyőztük menjünk a kolostorhoz és fújjuk meg a sípot a parton, mire a ködből előjön egy csónak amibe szálljunk be. A túlparton adjuk oda az őrnök a sípot és a zacskót. Most három kérdést kell megválaszolnunk (itt ajánlatos sűrűn mentetgetni mivel ezekre a kérdésekre csak próbálkozással tudtam válaszolni). Miután szerencsésen átvirgód-tunk ezen a részen menjünk a középső terembe, ahol beszéljünk a Priorral, majd kövessük a bal felső bástyába, ami mellesleg a börtön. Miután a Prior elment engedjük le Fulkot a magasból. Megkér minket, hogy segítsünk neki kiszabadulni innen. Menjünk fel a lépcsőn a scroll-ok szobájába, ahol a Prior szorgalmasan próbál olvasgatni egy tekercset. Döntsük rá a tekercsre a kupát, mire a Prior ideges lesz és elrohan. Vegyük fel a tekercset az asztalról és vizsgáljuk meg a scroll szekrényt. Azok, akik csak tippeket vesznek ebből a leírásból azoknak érdemes minden tekercset elolvasni, mert némelyikük értékes információkat hordoz a játék további részeivel kapcsolatban. Ne felejtjük el felvenni azt a tekercset,

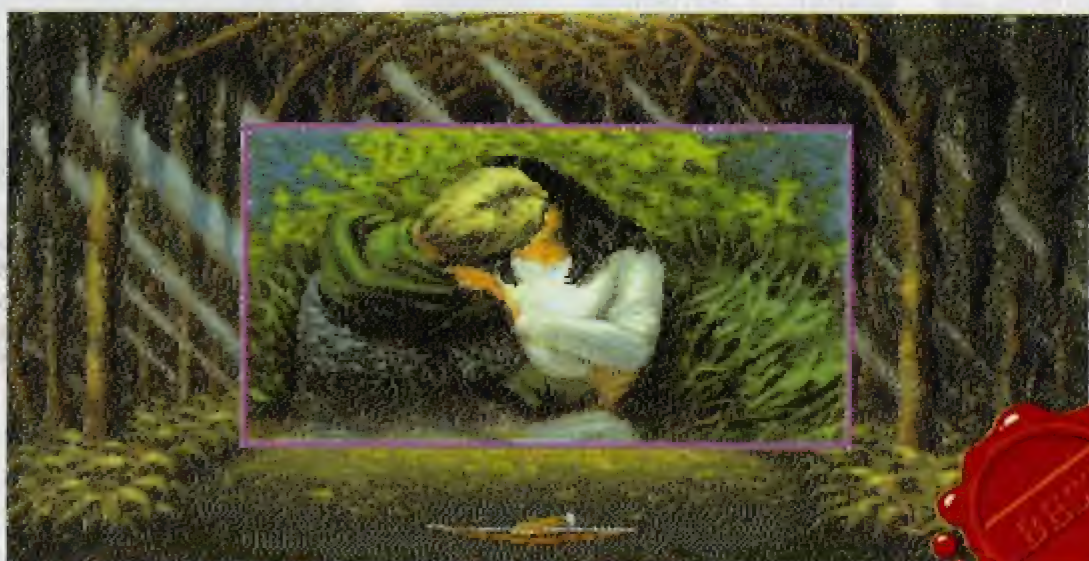


cipőt, amiről rögtön megismer és elhív minket egy hátsó szobába, ahol elmondja a híreket és ad egy ezüst fésűt. Válasszuk a térképet.

amelyiket Mariann kért. Menjünk el Fulk-hoz, és adjuk oda neki azt a tekercset amit az asztalról vettünk fel. Cserébe ezért elvisz minket egy titkos kijárathoz,



ahol szálljunk be a csónakba és evezünk a kapuhoz. A kapu körül különböző arcokat látunk. Ezekre kattintsunk rá a következő sorrendben: "Gargoyle with a thoughtful face" "Gargoyle with a lean and hungry look" "The foolish looking gargoyle" A kinyílt vasrácsos keresztül hagyjuk el a kolostort. Legközelebb a hatodik nap reggelen kapjuk vissza az irányítást. Menjünk el a kilátóhoz, ahol hamarosan



Miután ismét elmentek menjünk be, nyissuk fel a csapóajtót és eresszük le a csuhákat. Most már szabadok az özvegy fiai. Menjünk az elágazástól a hordó irányába. Robin előremegy megnézni, hogy tiszta-e a levegő. Menjünk ki a vasrácsos ajtón keresztül. A kocsmában a seriff és az emberei ünnepelnek. Amikor a seriff letérdel eléünk beszéljünk hozzá és menjünk ki. A hetedik nap reggelén látogas-

jön a barna csuhás barát. Vegyük el a ruháját és menjünk el Nottinghambe, a templomhoz. Kopogtassunk az ajtón és menjünk be. Irány a mosoda és vegyük fel a három csuhát, majd nézzünk be abba a szobába, ahol két asztal van. Beszéljünk az apáttal, vegyük fel a hordót és menjünk el a kocsmába. Adjuk oda a hordót a kocsmárosnak és üljünk le malmozni (ez egy olyan ARCADE rész, melyet nem lehet átugrani). Tegyük fel egy kis tétet, mert ha nem teszünk, akkor hiába játszunk. Ha sikerült elvernünk, akkor nyerünk egy kristályt, ami lerészegedés ellen hatásos. Próbáljuk meg kinyitni a kaput, mire a kocsmáros odajön és beenged minket. Odalent nyissuk ki jobbról a harmadik hordó csapját. Ez egy különös hordó, mert az egyik felén zárt. Menjünk jobbra, fel, jobbra. Ismét az templomban vagyunk. Az apát meghív minket iszogatni, fogadjuk el. Ivás közben a poharunkon használjuk a kristályt és folyamatosan kérdezzessük az apátot. Miután kidőlt, vegyük fel a hordót és menjünk be a szobájába. A harmadik párna alatt megtaláljuk azt a kis dobozt amivel játszott. Mielőtt továbbállnánk ajánlatos megkeresni a legrövidebb utat hátul a labirintusban, mert később szükségünk lesz rá. Menjünk a kocsmába. Beszéljünk a kocsmárossal, adjunk neki 12 pennyt és a hordót. Menjünk be a már ismert úton az alagútba, de most felfelé menjünk. Nézzünk be a kukucskálón, majd miután elmentek az örök menjünk be, tegyük 4 pennyt az asztalra és siessünk kifelé.

suk meg Mariann-t a fűzfaligetben. Adjuk oda neki a tekercset és a szívet. A tekercsről jegyezzük le a betűk helyét. Ezután mászkáljunk a tölgyfa körüli képernyők valamelyikén és fogjuk el a kis manót. Beszéljünk a tölgyfához és válaszoljuk meg a kérdéseit:

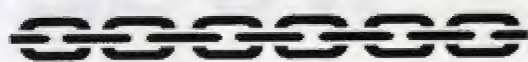
"I am the heart..." - WOOD  
 "High born, my touch..." - SNOW  
 "I am the outstretched ..." - FEATHER  
 "Golden treasure I contain..." - BEEHIVE  
 "My first master has four legs..." - FUR  
 "Metal or bone I may be..." - COMB  
 "Not born but from a mother..." - CHEESE  
 "I am two faced but bead only ..." - COIN  
 "I am a window..." - EYE

Válasszuk a térképet és már vége is a hetedik napnak. Reggel menjünk a kilátóhoz és fizessünk az íjász ruháiért. Menjünk Nottinghambe, a vásárra. Lesz ott egy ember, akinek meg kell mutatni a jó címet és oda kell adni neki a tekercset. Ezután menjünk el jobbra, az íjászversenyig és egy pennyvel nevezzünk be a versenyre. Nyerjük meg (ez egy újabb ARCADE rész). A kilencedik nap elején megtudjuk, hogy a seriff emberei keresnek minket az erdőben. Menjünk a tölgyhöz, és kattintsunk a kézzel magunkra. Írjuk be: DUIR. Az öreg tölgy védelmének köszönhetően a seriff emberei nem találtak meg. Menjünk a kilátóhoz és vegyük el az ékszerész ruháit. Ha megvan, akkor a táborban cseréljük át a Yeoman ruháira. Menjünk be Nottinghambe a

várhoz, vesztegessük meg egy pennyvel az őrt és a seriffnek adjunk három pennyt. Ezután ebből a napból már csak egy kis jelenet van hátra. A tizedik napon meg kell mentenünk Mariann-t a templomból. Olvassuk el Fulk tekercsét és jegyezzük meg minden név első betűjét. Kattintsunk a kézzel a kis dobozra az inventoryban és nyomjuk le sorrendben ezeket a betűket. Vegyük fel a kezünkre a frissen szerzett gyűrűnket. A táborban hívjuk össze embereinket és a tervek közül fogadjuk el John tervét. Menjünk a kocsmába és kérjük a kocsmáros segítségét. A már ismert úton jussunk el a templomba és menjünk végig a labirintuson. Ha még időben érkezünk, akkor egy kis idő múlva meghalljuk a kürtöt és berontunk a szobába. A gyűrűnek köszönhetően Mariann-t nem sikerült megégetniük. A fűzfaligetben használjuk a szívet a még eszméletlen Mariann-on. Ekkor föleszmél és a beszélgetés közben elmondja a jelszót, amit jegyezzünk meg. A tizenegyedik nap ki kell rabolni a szállítmányt. Hívjuk össze az embereinket és fogadjuk el Tuck tervét. Most már megvan a váltságdíj. A tizenkettedik napon megint szökjünk el a katonák elől a szokásos módon. Ezután a kilátónál menjünk le embereinkhez és miután magunkra hagytak a lovaggal, mondjuk el neki jelbeszéddel (KÉZ) a jelszót, de mivel ezt ő nem érti ez egy hamis lovag. Nyilazzuk le és kutassuk át. Hívjuk össze embereinket. A tizenharmadik nap az utolsó. Reggel menjünk a kolostorhoz és vegyük fel a vizet irányító gyűrűt. Beszéljünk a csillagok valamelyikével és szálljunk be az általuk előhozott csónakba. Kövessük őket egészen a túlpartig. Itt szálljunk ki és jelbeszéddel erősítsük meg a liánokat: GORT. Másszunk fel és szintén jelbeszéddel adjuk meg a lovagnak a Mariann-tól hallott jelszót. Ezután már csak az end-sequence van hátra. Miután átadtuk a lovagnak a váltságdíjat, jött a hosszú várakozás Richard szabadulására és visszatérésére. Teltek-múltak a hónapok, semmi hír sem jött a királyról. Eközben elkaptak a seriff emberei és eljött az akasztásunk napja. Amikor a kötél a nyakunk köré fonódott meghallottuk a paták dobogását. Megérkezett Richard Nottinghambe... Ez a játék szerintem a KQ5. után a legjobb és legszebb SIERRA-k egyike. Szokás szerint szép hangja van a játéknak hangkártyával és ha pontozni kellene, én tizenegyet adnék a tízből erre a SIERRA játékra.

Mr. Bit





Threepwood Guybrush kontra Captain LeChuck 2:0. A nagysikerű első rész után az új óriási software siker, a MONKEY ISLAND II.

Aki végig szeretné élvezni a játékot az jobb, ha most továbblapoz és más téma után néz. Itt ugyanis a játék teljes leírása

rőt is találhatunk. A falábú kalóztól kapunk egy aranyat és megbízást fapolitúr vásárlásra. A bár mellett felfedezünk egy nyitott ablakot amelyen át a konyhába kerülünk. Egy kést

kötelet a halálfej mellől. Utunk ezután a temetőbe vezessen, ahol Largo nagyapjának sírját feltúrva egy csontot találunk. A szállodába sétálva Largo szobájának ajtajára helyezzük fel az iszapos vödröt és rejtőzünk a spanyolfal mögé.

babával és a tővel felfegyverkezve menjünk Largo szobájába és üzzük el a szigetről a baba ismételt szurkálásával. Miután Guybrush barátunk a szigetet megszabadította ettől a gazembertől, hozzákezdhet a mondabeli Big Whoop felkutatásához. Kibérelhetjük Dreads kapitány hajóját és az elveszett talizmán kárpótlásaként nyújtjuk át neki a monoklit, ami már nálunk található..



következik, tippekkel és trükkökkel. Ha elakadnál, itt bátran puskázhatsz.

### 1. A Largo-embargo

A történet a Scabb szigeten kezdődik. Alig, hogy megérkezik, Guybrush máris találkozik a sziget rémével, Largoval, aki az összes pénzt elveszi. Guybrush elhatározza, hogy ennek az ellenszenves alaknak megakadályozza a mesterkedését. Először a sziget felderítésére indul.

A bejáratnál találunk egy lapátot. Először Wallyhoz a térképészhez menjünk, vegyük el a monokliját és egy darab papírt. Aztán látogassuk meg a három kalózt a fürdőben, itt egy vöd-



elcsenve útnak indulhatunk a hotelbe, ahol egy aligátort kell megszabadítanunk. A tálból vegyük fel a sajtot, majd Largo szobájából a parókát. A bár gazdájától megtudhatunk néhány dolgot Largoról, aki kisvártatva feltűnik a bárban és a gazda legnagyobb rémületére italát a fal felé köpi. Guybrush egy papírral feltörli a zöld köpetet. De mielőtt ehagynánk ezt a helyet, vásároljuk meg a politúrt. A strand felé vezető úton hősünk talál egy kézhezálló botot. Most már nekivághatunk a mocsár felé vezető útnak. Töltsük fel a vödröt iszappal és vergődjünk el Mojohoz, a Voodoo boszorkányhoz. Tőle megtudhatjuk, hogy milyen kellékek szükségesek egy viaszab elkészítéséhez. A polcon találhatunk egy üveget "Ask-2-Life" felirattal. Amikor az üveget megpróbáljuk elcsenni, Mojo elárulja, hogy hamura és egy könyvre (melyben voodoo receptek vannak) lesz még szükségünk. Mielőtt visszamennénk, vegyük fel a

Largo a szobájába belépve iszapzuhanyban részesül, ezért egy alapos fürdőt kell igénybe vennie. Kövessük oda. Először fényesítsük ki a kalóz falábát, majd kapjuk el a tulajdonát képező patkányt. Barkácsoljunk csapdát a dobozból, a botból, a kötélből és a sajtból. Ha elfogtuk a patkányt, vonuljunk a konyha ablakához és dobjuk

### 2. Four Map Pieces

A hajón Threepwood barátunk talál egy üres madáreleséges zacskót. A kapitánytól pedig kaphatunk egy térképet. Az utazás először a Booty sziget felé visz bennünket. A régiségkereskedőnél vehetünk egy fűrészt, egy hajókürtöt és egy pajzsot. Az utóbbi a papagáj



bele az üstbe. A bár bejáratánál lévő állásajánlat végzetes elhatározásra sarkall minket: szakácsok leszünk. A gazda előlegként 420 aranyat nyújt át, majd a konyhába küld bennünket. Hősünk nem valami nagy kedvről tesz tanubizonyosságot, mert a nyíláson át távozik. Largo szobaajtajához érve egy fürdőkupont találunk. A kuponnal a fürdőbe jutva megkapjuk Largo egyik tárgyát (BH). A parókából, a csatból, a BH-ból a nyárs és a köpet segítségével Mojo előállítja nekünk a voodoo babát. A

ellen nyújt védelmet. A szegre, melyen a pajzs lóg akasszuk fel a madáreledeles zacskót és így már egy tükröt is vásárolhatunk. A temetkezési hivatalban találkozhatunk egy régi ismerősünkkel aki különböző koporsókat mutat nekünk és az üzlet elhagyásakor egy zsebkendőt nyújt át. Utazásunk következő állomása Phatt sziget. Guybrush a hatóságok kőrözőlevél útján keresik, ezért nyomban a kikötőbe érkezés után letartóztatják. A cellában a matrac alatt talál egy botot. A bottal a szomszéd cellából át





kell piszkálnunk a csontot. Adjuk oda a csontot a kutyának,



mire ő odadja a cellánk kulcsát. Mielőtt elhagynánk a börtönt, a polcra vegyünk el két borítékot. Ezután keressük fel a könyvtárat és állítsassunk ki egy tagsági igazolványt. Kölcsonózzuk ki a következő könyveket:

- Recipes Voodoo "The Joy of Hex"
- Disaster "Great Shipwrecks of Our Country"

A könyvtár bejáratánál levehetjük még a világítótoronymodell lencsét. Menjünk ezután a szerencsekerékhez és figyeljük a játékot. A nyertest követve észrevesszük, hogy közlik vele a nyerőszámot. Miután eltűnt a figura, menjünk az ajtóhoz és kérdezzük meg a következő nyerőszámot, amit a helyes kód megadása után közölnek is velünk. A szerencsekeréknél így már nem lesz nagy probléma nyerni. Nyerevényként a Mardi Gras Partyra szóló meghívást kell választanunk. Guybrush a sziget kormányzójának házához siet ezután. Miután az őrséget eltérítettük, hatolunk be a hálószobájába. Az ágyon felfedezhetünk egy könyvet, amit a "Great Shipwrecks of Our Country" könyvre kell kicserélnünk. A megtalált könyvben az x-el jelölt koordinátákat jegyezzük fel. Az utazás ismét visszavet minket a Scabb szigetre, ahol a fürdőben a kalóz falábát el kell fűrészelnünk. Ezután már teljes nyugalomban tudunk kalapácsot és szöveget lopni az asztalostól.

A bárban a metronómra húzzunk rá egy banánt és így elvihetjük a majmot. A könyvtári tagsági igazolvány segítségével rendelhetünk egy sárga és egy kék italt (sárga+ kék= zöld). Ezenkívül egy szalmaszálat is kapunk. A következő uticélunk ismét Booty sziget, ahol Guybrush a ruhakölcsönzőben a meghívója felmutatása után egy csíkos ruhát kap. Kate Capsize kapitánytól kapunk egy röpcédulát, ezután menjünk tovább a te-

metkezési hivatalba. Ott rá kell beszélni Stant egy próbafekvésre, majd gyorsan leszögezni a koporsót és a kriptakulcsot magunkkal kell vinni. Innen egy köpés, illetve ugrás a köpködő verseny. Fújjunk bele a kürtbe, cseréljük ki a zászlócskákat és kortyoljunk egyet a zöld italból a szalmaszállal. Így már semmi sem akadályozza meg részvételünket a versenyben. Ezután már nem nehéz megszereznünk az első helyet. Az első helyezés díja egy érme, melyet a régiségkereskedőnél 6000 aranyért eladhattunk. Elaines Mardi Gras partijánál a kordonnál a meghívónkat és a kosztümünket fel kell mutatnunk. Menjünk be a házba és a falitábláról vegyük fel a térképet és a ház elhagyásakor beszéljünk a kertésszel. Ő Elainhoz visz bennünket, aki

elveszi a térképdarabot. Guybrush néhány ostoba közeledési kísérlete után Elaine dühében kidobja az ablakon a térképet.

Vegyük le az evezőt a falról és kezdjük el keresni a térképet. A ház alatt megtalálhatjuk, de amikor le akarunk hajolni érte a szél a sziklára fújja. A kutyával együtt menjünk a ház hátsó bejáratához. Zörögjünk a szemetestartályokon. A szakács kinéz a zajra, ekkor rohanjunk körül a házat.

Egy óvatlan pillanatban osonjunk be a konyhába és emeljünk el egy halat. Ismét a Phatt szigetre vezet az utunk ezután. Ragaszszuk ki a Kate kapitánytól kapott röpcédulát a köröztáblára, s egy kis idő múlva a kapitányt letartóztatják. A halásznak adjuk oda a halat, mire

egy horgot kapunk érte. Visz-

szatérve a Booty szigetre menjünk a sziklákhöz és próbáljuk meg a horoggal megszerezni a térképet. Sajnos ebben a pillanatban egy sirály érkezik és elegánsan a térképpel együtt a Big Tree-hez repül. Próbáljuk meg az evező és a deszka segítségével felmászni.

Az evező nem bírja a gyűrődést és összetörik, Guybrush pedig elveszti az eszméletét. Miután magunkhoz tértünk a különös álomból, menjünk

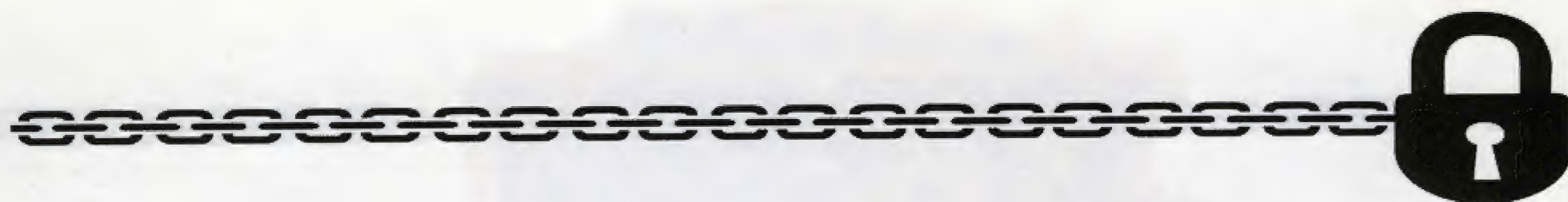
vissza a Scabb szigetre. Javítsassuk meg az evezőt az asztalossal és menjünk be a temetőbe. Nyissuk ki Stan kulcsával a kriptát, olvassuk el a mondásokat a koporsón. Hasonlítsuk össze a "Famous Pirate Quotations" lévőekkel. Nyissuk ki Rap Scallion koporsóját és vegyünk ki egy keveset a hamuból. Menjünk a hajóhoz ezután.

Mojonál emeljünk el a polcra az "Ash-2-Life" feliratú üveget. Mojonak adjuk oda a hamut és a könyvet a Voodoo receptekkel. Cserébe egy speciális "Ash-2-Life" port ad. A port öntsük bele Rap Scallion koporsójába, aki erre felkel és odadja a világítótorony kulcsát és megkér minket, hogy zárjuk el a gázt, mert nem nyughat a lelke az égő tűz miatt. Miután teljesítettük a kérést, egy térképdarabot kapunk. Menjünk ezután ismét a Booty szigeten a Big Tree-hez. A megjavított evezővel és a deszkával most már fel tudunk mászni a fára. A fakunyhóban megtaláljuk a sirályt egy halom újságon. Engedjük el a kutyát, aki megkeresi a térképdarabot. Ezenkívül egy teleszkópot is találhatunk itt. Ismét menjünk vissza Phatt szigetre. A börtönben vegyünk fel egy borítékot és szabadítsuk ki Kate kapitányt. Menjünk ezután a szivattyúhoz, mely a vízesés felett található és a majom segítségével kapcsoljuk ki. A barlangba belépve egy kiszáradt folyómedren ke-



resztül egy vidéki házba jutunk. A háziúr egy kellemes ivóversenyre beszél rá minket.





Egy óvatlan pillanatban öntsük ki a csésze tartalmát a fára és helyette öntsük bele saját lötytyünket. A házigazda ennek következtében lefordul a székről. Ezután erősítsük fel a tükröt a keretre, nyissuk ki az ablaktáblát és a teleszkópot ír-

át eljutunk Le Chuck börtönébe és ott megtaláljuk Wallyt, aki esdekelve kér minket, hogy Le Chuck irodájából szerezzük meg a cella kulcsát. Hagyjuk el e zord helyet és gyalogoljunk az alagút hátsó részébe. Egy csont-titkosajton keresztül az

tetve, megtudhatjuk hol ásták el a kincset. Útközben találunk egy zsinórral átkötött ládát, amelyet a feszítővas segítségével kibontva, némi dinamit-hoz jutunk. A papagáj által megadott helyen nekikezdhetünk az ásásnak, majd berobbantva a lyukat egy üregben találjuk magunkat, amelyben két oszlop is látható. Az egyikken mi állunk, a másikon a kincs. A kötélre erősített feszítővas és horog segítségével megpróbál átjutni. Sajnos a kísérlet nem sikerül és barátunk a pincében köt ki. A pincében bekapcsolva a világítást, Le Chuck-kal találjuk magunkat szemben. Találunk egy jegyet és azonnal egy Woodoo baba előállításába kezdhetünk. Csak némi összetevő hibádzik. Az orvosi szobában, egy halálfejet és egy fecskendőt találhatunk (a fiókban). A raktárban felfedezhetünk egy babát és egy

csodát kész a Woodoo-viaszbaba. Itt a végső leszámolás. A viasz-baba a fecskendővel megszúrkalva, valamint a lába tőből kitépve, hát ezt már egy igazi Le Chuck sem bírja... Itt a vége fuss el véle, hussss ....

Hát ennyit a játékról és a végigviteléről. Nem volt rossz mulatság, bár a cég meglehetősen sok új ötlettel fárasztotta a bátor játékost. A csodálatos grafika azonban bőven kárpótol mindenkit a logikai csavarokkal való küzdelem pillanataiban. A rémhírek szerint a cég már dolgozik valamin, de hogy mi is lesz a cím, azt még nem kötötték az orrunkra. Addig is küszködjön mindenki kedve szerint. Reménykedünk, hogy még sok ilyen igényes, jó és látványos játékprogram jelenik meg a számítógépes piacon.



nyítsuk a ház előtti szoborra. A fénynyaláb egy kőre esik a falban. Ezt megnyomva egy csapóajtó nyílik ki, mely a pincébe vezet. Itt egy újabb térképdarabot találunk. Booty-n béreljük ki Kate kapitány hajóját és a "Great Shipwrecks of Our Country" könyvben jelzett helyen állítsuk meg. A hajóroncsban találhatunk egy majomfejet. Ezután húzzuk fel a horgonyt. A Booty szigeten a boltban a majomfejet beválthatjuk négy kártyára. Miután szerencsés módon megtaláltuk az összes térképdarabot utazunk vissza a Scabb szigetre.

A térképeket és a lencsét adjuk oda a térképésznek. Wally a boszorkányhoz küldi Guybrush-t, hogy szerelmi bájitalt szerezzen. Mojótól egy gyufákkal teli zacskót és egy szerelem bombát kapunk. Visszatérve Wallyhoz rémulten látjuk, hogy Le Chuck megszöktette. A mocsár szélén találunk egy Le Chucknak címzett ládát, másszunk bele.

### 3. Le Chuck's Fortress

A ládánkat Le Chuck udvarába szállították. A belső alagúton

irodához érünk. Az irodában keresgélve meglegljük a kulcsot, de Le Chuck leleplezi terveinket és Wally mellé a börtönbe kerülünk. A szabadságunkhoz csak a köpőtudományunkra van nagy szükség. Egy korty a zöld italból és zutty egy sercintés a táblára. Ily módon eloltva a gyertyát, Wally és Guybrush megszökhet. Egy sötét kamrában találkoznak ismét, amelyről a gyufa felsercenése után kiderül, hogy dinamit raktár. Na Boooooom !!! A robbanás a Dinky szigetre veti hősünk.

### 4. Dinky Island

A vízben találunk egy üveget, majd a parton egy feszítővasat. Nekiláthatunk a dzsungel átkutatásának. Nyugaton azonnal felfedezhetünk egy fát, amelyen egy táska lóg. A táska tartalmához a feszítővassal összetört üveg segítségével juthatunk. Napvilágra kerül egy csomag instant keksz. Az üveget megtöltve vízzel, sótalánítógéppel mentesíthetjük a felesleges kalciumtól. A pakba töltve két kekszet nyerünk. További kekszet a hordó kinyitásakor lelünk. A papagájt mege-

most egy érme a földre esik. Amikor Le Chuck a szobába lépve lehajol az érmeért, emeljük el alsónadrágját. Amikor Le Chuck a liftbe lép, Guybrush működésbe hozza a felvonót (többször kell próbálkozni). A liftajtó Le Chuck szakállát becsípi. Guybrush ezt is magával viszi, mármint a szakállt. A Le Chuck-kal való következő találkozásakor a zsebkendőt használjuk, így minden együtt van egy baba elkészítéséhez. Végy egy halálfejet, babát, taknyos zsebkendőt, szakállt, alsónadrágot plusz még néhány egyéb igen higiénikus tárgyat, tedd egy zacskóba és láss



Viszontlátásra Mr. Threepwood Guybrush következő kalandjának tesztjében.

Rabbit





# DERIVE

PC

*Ajánlom ezt a programot minden felső- és középfokú intézményben tanulónak, minden olyan embernek akinek köze van a matematikához és még a Pascalban programozóknak is. Használata megkönnyíti a bonyolult egyenletek és függvények kezelését.*

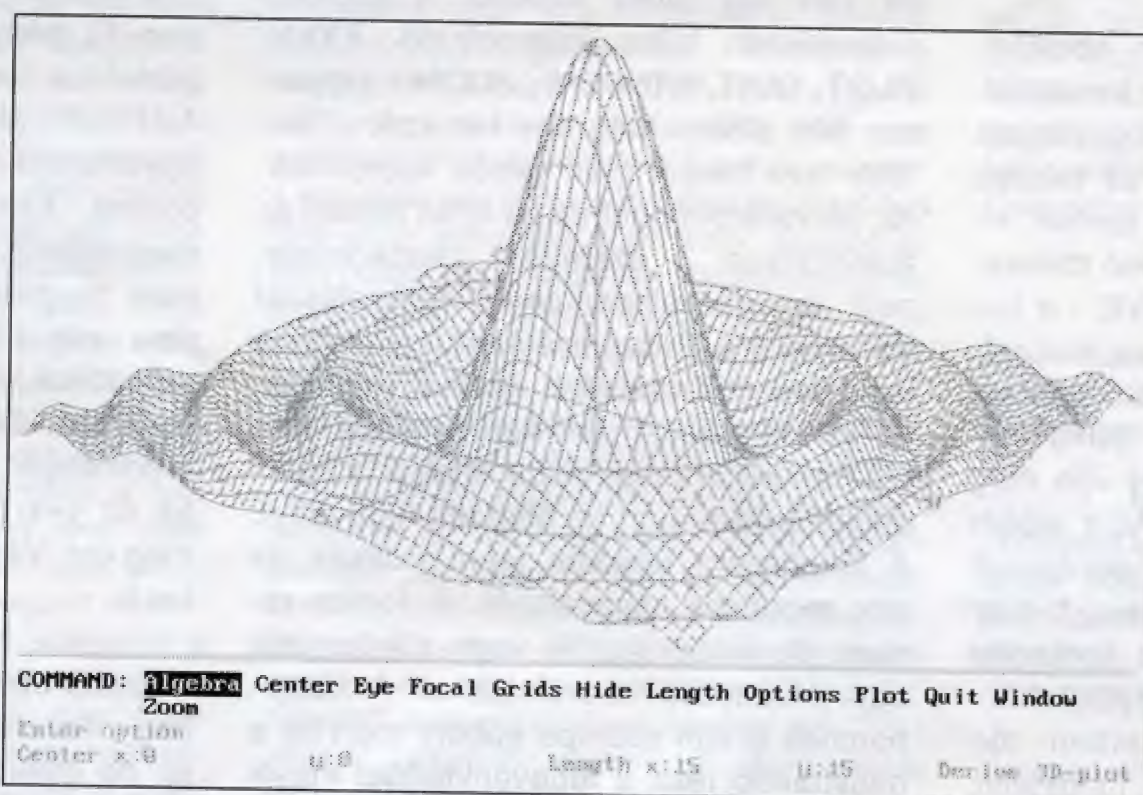
A program háromféle ablakot képes kezelni. Egy algebrail, egy kétdimenziós és egy háromdimenziós. Egyenleteket, függvényeket képes megoldani és ábrázolni bizonyos határokon belül. Az általunk beírt függvények a user minősítést kapják. Ezeket bonyolíthatjuk, összeadhatjuk egymással, integrálhatjuk őket, stb. Ekkor már státuszuk megváltozik, a művelet nevét kapják jelzőnek a kiindulási egyenlet sorszámaival. Saját egyenleteinket már az algebrai ablak **AUTHOR** alpontjában gépelhetjük be. Az egyenlet kap egy sorszámot, mellyel a későbbiekben hivatkozhatunk rá.

**BUILD** - Építés alpontban ezeket a user egyenleteket lehet : + összeadni, - kivonni, \* szorozni, / osztani, . szorozni, = egyenlővé tenni egymással. Lehet venni : **LN** természetes alapú logaritmusát, **RECIP** reciprokát, **MINUS** -1 szerezését, **TAN** tangensét, **SIN** szinuszt, **COS** koszinuszt, **ATAN** arkusz tangensét, **EXP** természetes alapra emeltjét, ! faktoriálisát, % százalékkát, ^ hatványra emeltjét.

A **CALCULUS** menüpontban tudjuk differenciálni -**DIFFERENTIATE**-, integrálni -**INTEGRATE**-, határértékét -**LIMIT**-, produktumát -**PRODUKT**-, szummáját -**SUM**-, Taylor sorát venni -**TAYLOR**-. A **DECLARE** pontban létrehozhatunk állandót -**CONSTANT**-, függvényt -**FUNCTION**-, változót -**VARIABLE**-, mátrixot -**MATRIX**- és vektort -**VECTOR**-. Ez az egyike a legérdekesebb alpontoknak, mert ennek segítségével tudunk majd egyenletrendszereket megoldani. Az **EXPAND** funkció a/b alakra hozza a nem egész számokat. A **SOLVE** funkció egyenletek vagy

egyenletrendszerek megoldására szolgál. A **SIMPLIFY** függvények egyszerűsítésére használható. Az **APPROX** jelentése megközelítés. Funkciója is ez, kiszámolja az eredményt tizedestört alakban. Vigyázzunk vele, ha sok a tört vagy a gyökös szám, akkor pontatlan lesz az eredmény.

A **FACTOR** alpont igazán használható. Az egyenleteket szorzattá bontja. Választhatunk milyen számok körében akarjuk végezni a szorzattá alakítást. **TRIVIAL** - egyszerű. Ezt olyankor használjuk, amikor semmilyen bonyolult műveletet nem kell végezni. **SQUARFREE** - Bonyolultabb négyzetgyökmentes egyenletek bontására alkalmazható.



**RATIONAL** - A racionális számok körében bont. **RADICALS** - Gyökjelet tartalmazó, vagyis már az irracionális számok is. **COMPLEX** - A komplex számok körében is hajlandó kiemelni tagokat. **MANAGE** - Három olyan funkciót találunk itt, mely kapcsolóként üzemel. **EXPONENTIAL** - Az exponenciális függvények átalakításának milyenségét határozza meg. **LOGARITHM** - A logaritmus

egyenletek transzformációjára vonatkozik. Ennél a kettőnél három választásunk van **AUTO** - automatikus, mindig a legjobbal, **COLLECT** - gyűjtő mód, **EXPAND** - kiterjesztett mód. A **TRIGONOMETRY** - trigonometrikus egyenletek körében aktív.

Megtalálható az előbb említett választási lehetőség, de van még a trigonometrikus hatványozott egyenletekre vonatkozó állítási lehetőség is. A **manage** alpontjai közé tartozik az **ORDERING** - szerepe nem túl jelentős, de ez is van. Beállíthatjuk a változóink közötti sorrendet. Ez a **solve** vagy a **factor** alpontban jelentkezik. Még egy alpont van - **SUBSTITUTE** - kicserélhetjük vele a változóinkat. Ha olyan gondolatunk támad, hogy valami nincs jó helyen és így nem látjuk át az egyenleteket, a **MOVE** paranccsal áthelyezhetjük máshová. Három dolgot kell megadnunk : **BEFORE** - melyik sorszám elé akarjuk helyezni. **START** - Hányadik sorszámútól, **END** - hanyadikig akarjuk végezni az áthelyezést. A **REMOVE**-val a felesleges egyenletek eltüntethetők. A **JUMP** oda ugrik, ahova mi akarjuk. **WINDOW** műveletcsoport széleskörű ablakkezelést enged meg.

**OPEN** - ablakot nyit. **CLOSE** - lezárja az ablakot. **DESIGNATE** - az ablak típusát váltja. **FLIP** - a képernyők közötti váltásra használatos.

**SPLIT** - részekre bontja az ablakot. **VERTICAL** - függőlegesen, **HORIZONTAL** - vízszintesen vágja az ablakot. A hasított ablakokban való mozgásra három utasítás van **NEXT** - következő, **PREVIOUS** - előző, **GOTO** - abba lép, amelyikbe mi akarjuk. A file kezelés is elfogadható. **LOAD** - a memóriában levő dolgozat törli és betölti a megadott file-t. A **MERGE** nem törli a memóriát és így tölt.

**SAVE** - menti az egyenleteket. Négy formátum lehetséges : Basic, Fortran, Pascal, Derive. **PRINT** - kiprinteli az egyenleteket. **STATE** - itt lehet betölteni és menteni az inicializáló részt. Az **OPTION** almenüi : **COLOR** - színek állíthatók. **DISPLAY** - a kártya típusa választható.



**EXECUTE** - egy DOS parancs hajtható végre. **INPUT** - **BYTE** / **WORD** fontos, hogy mit választunk itt, mert ettől függ, hogy a program hogyan értelmezi az általunk bevitt adatokat. **BYTE** - sin (x)-et úgy kapunk, ha sinx-et vagy sin x-et írunk. **WORD** - sin (x)-et csak úgy kapunk, ha sin x-et írunk. Ha megpróbálkozunk sinx-el, ezt s\*i\*n\* x-nek értelmezi. **MUTE** - a rossz billentyű lenyomására való csipogást kapcsolja ki/be. **NOTATION** - a kimeneti jelölési rendszert határozza meg. **DECIMAL** - decimális, **MIXED** - vegyes (az aktuális) számrendszer, **RATIONAL** - , **SCIENTIFIC** - tudományos. A **PRECISION** pontban a számolás precízsége állítható be. **EXACT** - pontos, **MIXED** - változó, **APPROXIMATE** - körülbelüli. **DIGIT** - az adatokat hány helyiértéken tárolja a gép. Ez is hozzátartozik a precizitáshoz. **RADIX** - a számrendszert lehet beállítani 2-36-ig. **HELP** - segítség. Minden függvény neve és a kezeléshez szükséges billentyűzettérkép megtalálható benne. **QUIT** - kilépés. **PLOT** - az éppen aktuális függvény ábrázolásához szükséges ablakba lépés.

## 2D-ablak

**ALGEBRA** - vissza az algebrai ablakba. **CENTER** - középre helyezi a keresztet. **DELETE** - a már megrajzolt függvények törlése opció szerint : **ALL** - az összes törlése. **BUTLAST** - az összes törlése, kivéve az utolsót. **FIRST** - az első törlése. **LAST** - az utolsó törlése. **MOVE** - a keresztet a megadott koordinátára mozgatja. **OPTION** - ugyanaz, mint az algebrai ablakban, de nincs benne az **INPUT** alpont. A másik különbség, hogy van még két plusz funkció. Az **ACCURACY** alpont a megrajzolandó függvény pontjainak kiszámítási pontosságát adja meg 0-9-ig. Alapértelmezés 7. **TYPE** - az ábrázolás **POLAR** - polár vagy **RECTANGULAR** - derékszögű koordinátarendszerben történjék. **PLOT** - megrajzolja a függvényt. **SCALE** - az ábrázolás maximális koordinátáit állítja be. **TRICKS** - Értelmezése : az 1, mint matematikai egység hány képpontból álljon x, valamint y irányban. Alapértelmezés x=900, y=900. **HELP**, **WINDOW** - ugyanaz, mint az algebrai ablaknál. **Zoom** - nagyítás, kicsinyítés. Irányát **IN** - kicsinyít, **OUT** nagyít határozza meg. A **BOTH** jelenti a mindkét koordinátára való hivatkozást, az X, Y önmagát jelöli.

## 3D-ablak

Ez már nem olyan egyszerű, mint a 2D. **ALGEBRA** - Ugyanaz, mint előbb. **CENTER** - A középpont koordinátáit adhatjuk meg. **EYE** - Az a koordinációs pont adható meg, melyből mi fogjuk szemlélni a függvényt. **FOCAL** - A fókuszpont koordinátái. Erről a három koordinátáról később még ejtek néhány szót. **GRIDS** - A függvény ábrázolásához szükséges hálópáramétereket lehet itt változtatni. Alapértelmezés 10,10. Vigyázzunk, mert ha túl nagyra állítjuk értékeit, kiakadhat a program. Ilyenkor általában **MEMORY FULL** vagy valami ilyesmi üzenettel megáll és kérdezi a további feladatot. **HIDE** - A háló önmaga által takart részeknek meg- vagy nem megjelenítése. Magyarul takart, vagy nem takart a rajz. **LENGTH** - Az ábrázolni kívánt tartomány szélességét kérdezi. Tehát a középpont körül milyen széles sávot ábrázoljunk. **OPTION** - Ugyanaz, mint az algebraiban, de van egy plusz funkció. A koordinátarendszer ki/be kapcsolható **AXES**. **PLOT**, **QUIT**, **WINDOW**, **Zoom** - Ugyanaz, mint előbb. Még egy két szót a fentebb lévő három igen fontos koordinátáról. Mindhárom pontnál be lehet állítani az automatikus Z számítást (alapértelmezett). Ilyenkor minden egyes ábrázolásnál kiszámolja a Z koordinátákat úgy, hogy a legkedvezőbb szögből lássuk a függvényt. Ha a középpont koordinátáját nem 0,0-nak adjuk meg, akkor eltoljuk a koordinátarendszerben az ábrázolt függvényt. A fókuszpont feladata igen érdekes és sok mindenre használható. A fontos részek pl. kinagyíthatók vagy tükrözhetők egy jól irányzott koordinátával. A szempontnak is van szerepe ebben, mert ha a nagyítandó rész a függvényterkép másik oldalán van és mi ezen az oldalon állunk szemünkkel, akkor nehezen fog menni.

Még egy-két szót a kezelésről : A menüpontokat legegyszerűbb a saját betűikkel elérni. Egyébként a **SPACE**-szel és a **BACKSPACE**-szel lehet közöttük mozogni. A bevitelnél a Nortonban használatos kurzor-mozgatókkal mozoghatunk pl. **CTRL-A**. Most beszéljünk az ábrázolásról, megoldásról. Ha egy másodfokú

egyenletet ábrázolni akarunk, akkor pl.  $x^2 - 10x + 25 = 0$ -t kell beírunk és nem  $x^2 - 10x + 25 = 0$ -t, mert az első függvény, a második pedig egyenlet és csak függvényt ábrázolhatunk. Ugyanezt mondhatom a kétváltozós függvényekről. Csak függvény formában ábrázoljunk, mert 3D-ben még ki is akad. Megáll a **CONTINUE**, **BREAK**, **ABORT**, **TOP-LEVEL**, **RESTART**, **SYSTEM ?** üzenettel. Ennyit az ábrázolásról.

Jöjjön a megoldás. A program egyik hibája, hogy negyedfokú egyenletnél magasabb fokút nem tud megoldani. A program tartalmazza a másod-, harmad-, negyedfokú egyenletek megoldóképleteit, közelítési algoritmusait, de az ötödfokú és e fölött levőekét már nem programozták be. Másik hibája, hogy az egyenletrendszer megoldása igen bonyolult és nehézkes. Most adok egy példát, ebből egyértelműen adódik a megoldás menete.

$$x^2 + x + y = 20 \quad y = x - 12$$

Ez legyen a két egyenletünk. Először deklaráljunk egy változót, y-t : **DECLARE** - **CONSTAT** - y - x-12. Ennek hatására y:=x-12 jelenik meg a képernyőn. Ezek után írjuk be a másik egyenletünket az **AUTHOR** alpontban. Majd a második egyenletünket oldjuk meg a **SOLVE** alponttal. Ekkor megkapjuk az egyenlet megoldásait.  $x = 2 \cdot \sqrt{2}$   $x = -2 \cdot \sqrt{2}$  Ha ezek megvannak már csak az y kiszámítása van hátra. Először deklaráljuk y-t változónak, hogy ne legyen továbbra is konstans. Deklaráljuk konstansnak az x eredményét. Majd írjuk be az **AUTHOR**-ba az  $y = x - 12$  egyenletet és most oldjuk meg ezt. Végezzük el ezt a másik x gyökkel is.

Látható ezen a bugyuta példán keresztül, hogy használható ez az összetett funkció is, de csak igen bonyolult egyenleteknél ajánlom. Hát mindenesetre sok sikert és sok próbálkozást az **DERIVE**-hez.

Molnár Károly







Először is mindenkit üdvözlök, aki elolvasa ezeket a sorokat is, amik a GURU színvonalának csökkentésére vannak fenntartva. Mivel ez az első alkalom, hogy rontom itt a hangulatot, ezért szeretnék néhány szót ejteni magáról a levelezési rovatról.

A ki ebben a rovatban leguánok, dinoszauruszok, netán kacsacsőrű emlősök vagy egyéb állatfajok megjelenését várja, az már most lapozzon tovább, mert sem most, sem a továbbiakban ezek szerepeltetését nem kívánjuk bevezetni. Tehenek sem lesznek. Ha valaki az előbbi megbotránkoztató bejelentés után mégis úgy gondolja, hogy ír a GURU-nak és netán választ is vár, annak érdemes a következő sorokat is figyelmesen elolvasnia, nehogy meglepetés érje, ha nem kap választ. Először is nagyon szépen megkérnék mindenkit, hogy ne küldözgessen olyan leveleket, hogy a ..... magazin (tetszőlegesen kitöltendő) olyan, a GURU az meg ilyen és hogy mi a jó/rossz a .....-ban, mert az ilyen leveleket egy hanyag mozdulattal a hengeres iratgyűjtőbe teleportálom. Az viszont jó lenne, ha minél több olyan levél érkezne, amiben a GURU-ról alkotott vélemények lennének bevésve, ugyanis csak így tudjuk az újságot úgy összeállítani, amilyet az Olvasók, vagyis Ti szeretnétek. Rossz sorsa lesz az olyan leveleknek is, amiben pl. Átlag Géza azt írja, hogy olvasott a GURU-ban a Space Quest XIV. részéről és azt küldjük el neki. Nos, nem fogjuk elküldeni, rossz esetben még válaszolni sem fogunk az ilyen és az ehhez hasonló levelekre. Az biztos, hogy bármilyen témájú levélre, ami az előbbi kizáró okokat nem tartalmazza (és van benne mire válaszolni) előbb-utóbb válaszolok, vagy válaszol valaki, aki a levélben felvetett problémán segíteni tud. Például, ha valaki ray-tracinggel kapcsolatos kérdést tesz fel, akkor az nagyon valószínű, hogy nem én válaszolok neki, hacsak a levél kb. nem ilyen: "Nagyon szeretem a ray-tracing képeket. És Te?", mert erre azért tudok. Ha mindenképpen választ vársz, akkor egészen nyugodtan küldj felbélyegzett válaszborítékot, mert ez erősen növeli esélyeidet a gyors válaszra. Ha nem kívánod, hogy válaszoljak, azt is nyugodtam közöld, nem fogok megsértődni. Sőt még akkor sem, ha nem éppen hmmm... dicsérő levelet kapok akár én, akár az egész GURU csapat. Ha már itt tartunk: szeretném, ha nem lenne harag az olyan esetekből, amikor írsz mondjuk harminckét és fél oldalt, de csak egy fél oldalas választ kapsz. Azt, hogy miért nem írok majd mindenkinek regényt, most nem árulom el...

Hopp, még valami eszembe jutott. A GURU-ban van PC és Atari rovat is. Nem lenne jó, ha ebben a témában valamiféle háborút kezdeményezne valamelyik tábor. Miért? Egyrészt mert az Amigásoknak jut mindenképpen az újság

nagyobbik fele. A PC és Atari hívők azonban nem csak a saját néhány oldalukat kapják, hanem példának okáért a játékleírások között nagy valószínűséggel találnak olyat, ami nekik is jó. Aztán itt van még a levelezés is... Másrészt az olyan vitáknak, hogy ez a gép jobb vagy az a "gép" jobb igen kevés értelme van, ezért ebbe minden valószínűség szerint bele sem kezdünk. Nahát, most veszem csak észre, milyen jópofa hosszú bevezetőt sikerült írni! Az szinte biztos, hogy több ilyen nem lesz, mert a levelezési rovat számára fenntartott hely elég szűkös, és jó az, ha levelezés is van benne. Most (a formabontás kedvéért) csak két levél szerepel itt. Az egyik témája nagyon fontos és ezért megengedhetőnek találtam, hogy minden mást kiszorítson innen.

## Egyáltalán nem kedves GURU-TEAM!

*Horváth Tibor vagyok. Olvastam valamelyik számban a sírdogálásokat, hogy mennyire nem vesznek mostanában titeket komolyan és feltettétek a nagy költői kérdést, hogy vajon miért nem?????!!!! Nos hát én most leírom nektek, hogy én mostanában miért nem... Nevem (remélem csak egyenlőre) nem olyan ismert az amigás 'szakmában', így alig hiszem, hogy nektek ismerős lenne. Ha inkább azt írom, hogy az a fickó vagyok, aki azt a bizonyos (eddig) 50 lemezes Fish Remix sorozatot összerakta, amit ti a sajátotoknak hirdetve reklámoztok Budapesten, sőt a GURU-ba is beleraktátok lemezenként 120 Ft-ért hirdetve, talán már ismerősebb lesz a dolog. No most azért szeretnék egy kérdést feltenni: vehettek-e komolyan egy olyan (rabló)bandát, amelyben még annyi előrelátás sincs, hogy legalább az ilyen dolgot egy országosan elterjedt médiában (mostanában ez olyan 'szép' szó) ne tegye közhírré. Én itt nektek mindenféle marhasággal, bíróság, ... fenyegetőzni nem fogok, csak a véleménye(i)met írom ide nektek le: 1. nem lett volna-e jobb elereszteni egy telefont, hogy 'figyeld, hadd hírdessük már ezt meg...' merthogy az IQ1 SysOp-nál ott a telefonszámom (tudod az a fickó a három méter átmérőjű arcával, akit sajnos az elején még komolyan is vettem, és odaadtam neki a sorozatot!). Az meg nekem különösen új dolog, hogy PD lemezt 120 Ft-ért hirdetni egy 'TEL-JESEN LEGÁLIS' dolog!!!! 2. Nem kellett volna-e véletlenül (ha már egyszer ezt megcsináltátok) odaírni, hogy ez tulajdonképpen kinek a munkája?! Úgy vélem ez a munka minimum ennyit megért volna és esetleg eladott lemezenként egy 20 Ft-os loyalty-t megajánlani? Esetleg még a folytatást is megküldtem volna... 3. Nagyon örülnék, ha a következő számban vagy a levelemet látnám viszont vagy egy helyreigazítást erről a dologról. Nem az ellen van kifogásom, hogy ezt terjesztitek, hanem a módszerről és nagyon örülnék, ha ezen egy kicsit ti is elgondolkodnátok. (Azt már csak zárójelben: ezek után elég érdekes gon-*

*dolatokat ébresztett bennem, amikor szidjátok azokat, akik a GURU-t másolják). Rendkívül minimális tisztelettel:*

*Horváth Tibor - P.Soft of FJP, Mosonmagyaróvár.*

**Borzasztóan kedves Horváth Tibor!**

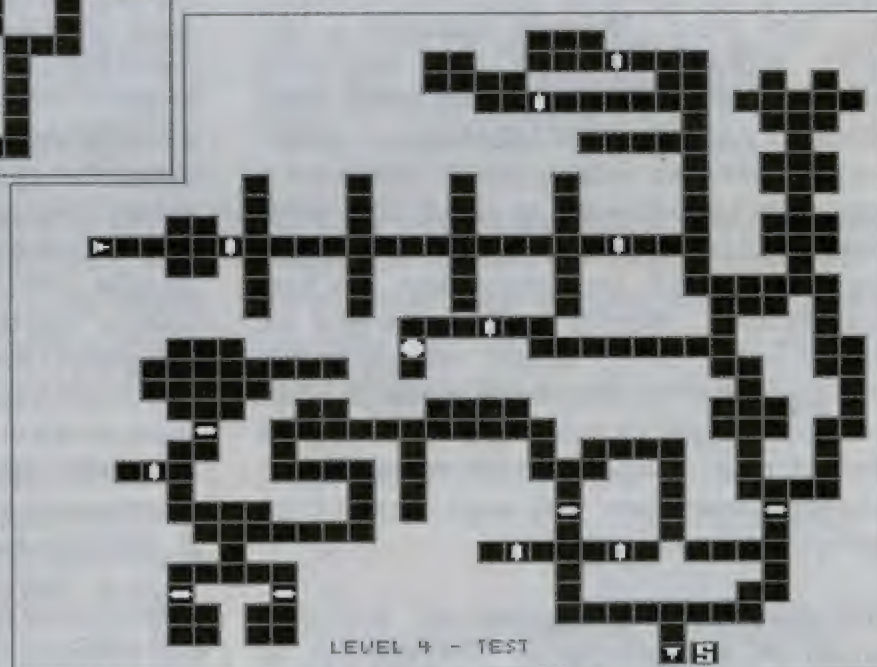
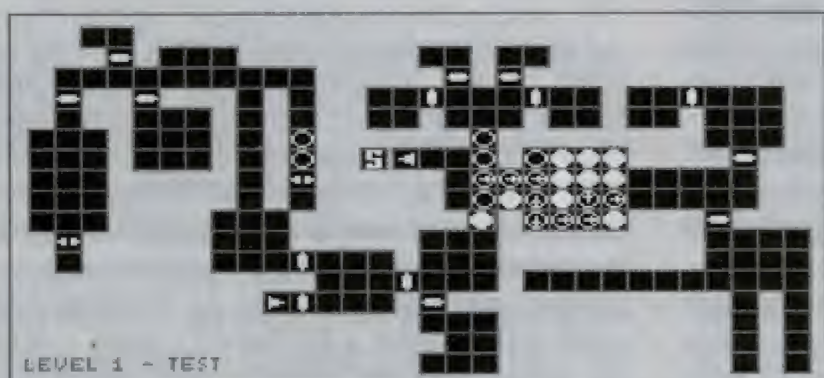
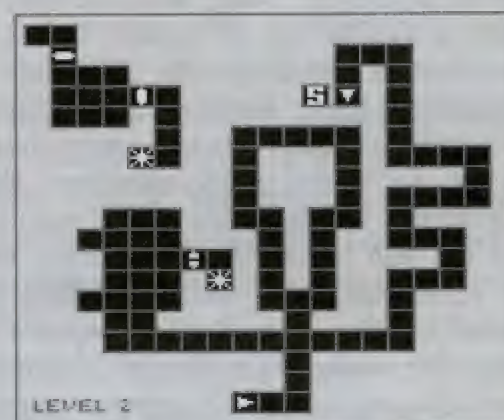
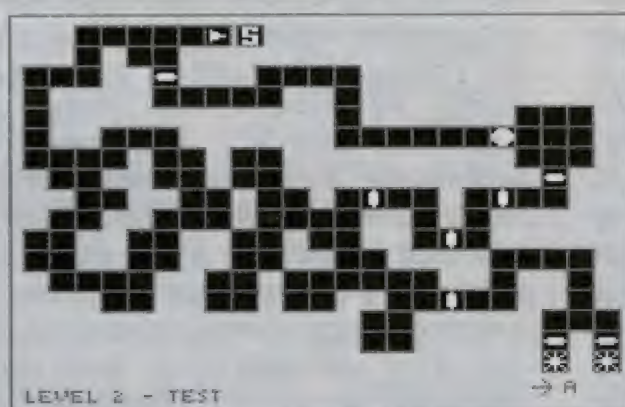
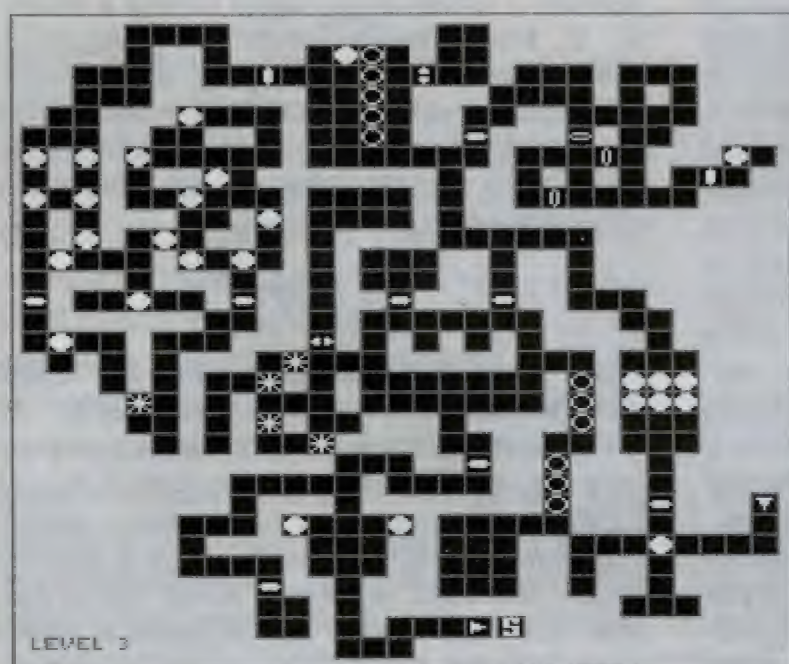
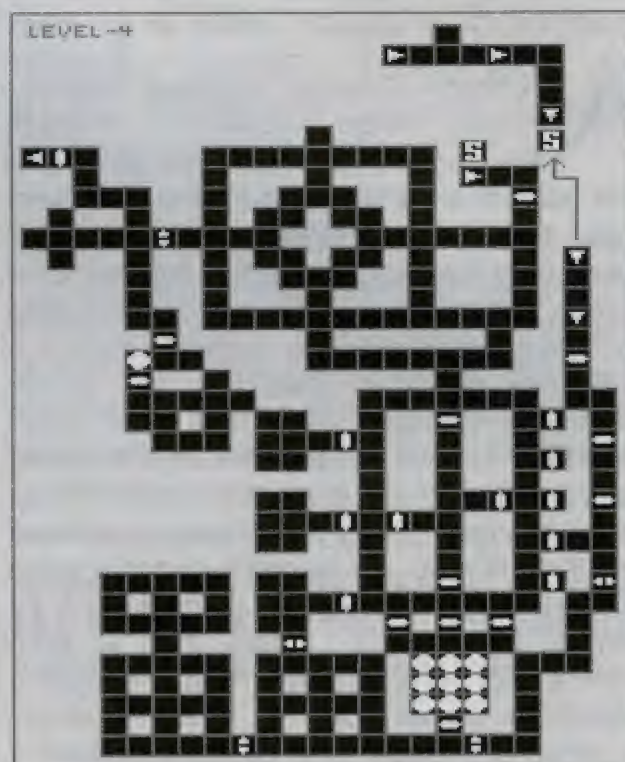
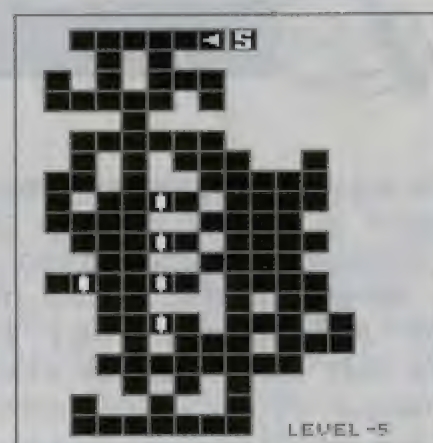
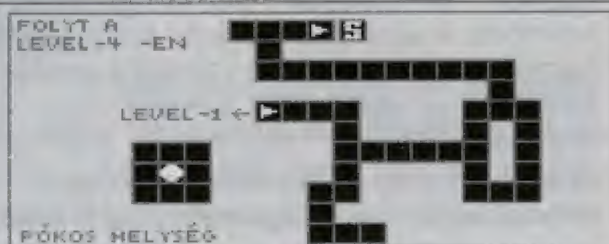
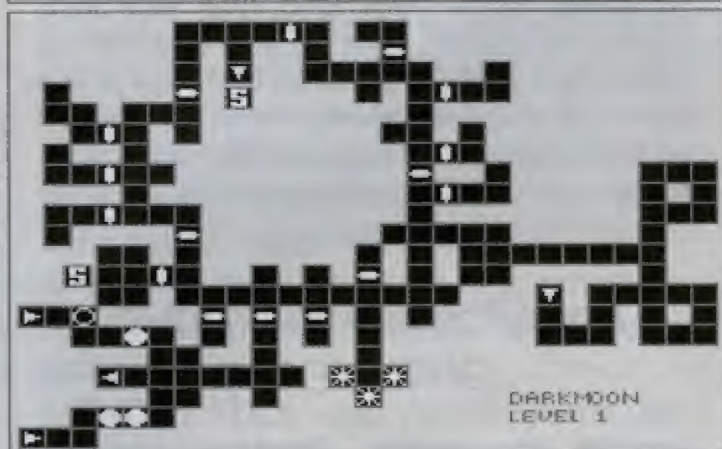
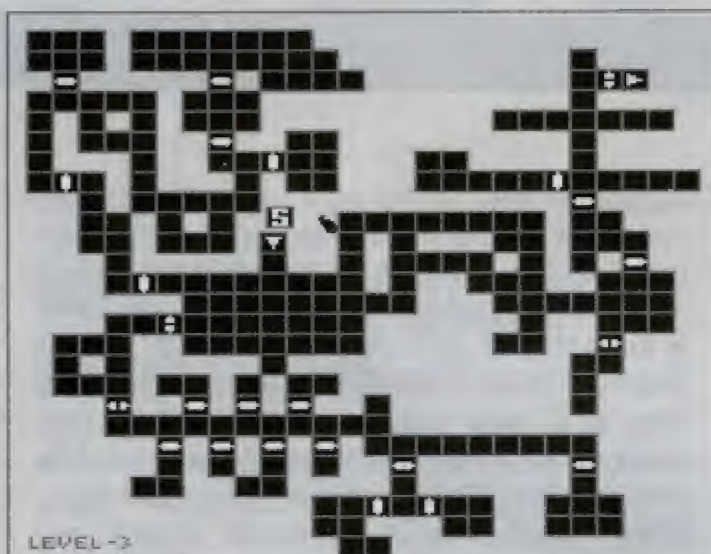
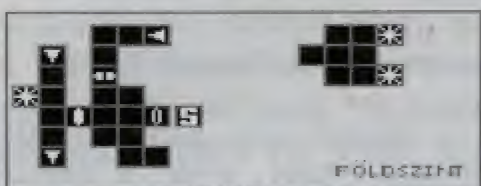
Először is engedd meg, hogy a rablóbanda elnézést kérjen tőled, amiért a Fish Remix sorozatot meghirdette. Sajnos senkinek sem jutott eszébe, hogy Fred Fish nevével valaki visszaél és nem az általa kiadott PD lemezekről van szó. Ezért nem keresett rajta senki nevet és címet. A mulasztást beismerjük és ezeknek a lemezeknek a terjesztését megszüntetjük. Szeretnénk reagálni a véleményeidre. 1. Sajnos egy rossz hírt kell veled közölnünk. A PD lemezek ilyen módon való terjesztése sajnos teljesen legális, az egész világon elfogadott szokás. A szolgáltatás árában benne van a lemez ára és az a munka, amit azzal tölt el valaki, hogy a lemezeket verify-vel másolgassa. Ezen kívül SEMMI mást az ár nem tartalmaz, hiszen a ratja lévő szoftverek a PD vagy ShareWare kategóriába tartoznak. (Egyébként nem az IQ1 SysOp-tól kaptuk a lemezeket. Ha jobban körülnéztünk volna, amit sajnos nem tettünk meg, akkor biztosan észrevettük volna a Te arcodat is ott Mosonmagyaróváron és akkor most nem kellene megtépünk a ruhánkat és hamut hinteni a fejünkre) 2. Nem. (loyalty=royalty ??) Általában ezért nem jár szerzői jogdíj. 3. Közöltük. Valamint szorgalmi 4: a GURU-t másolókat ne hasonlítsd már össze a mi kis rablóbandánkkal, tudniillik a GURU minden, csak nem PD. Üdvözlettel Ali baba és stábja.

**Hi Boys!**

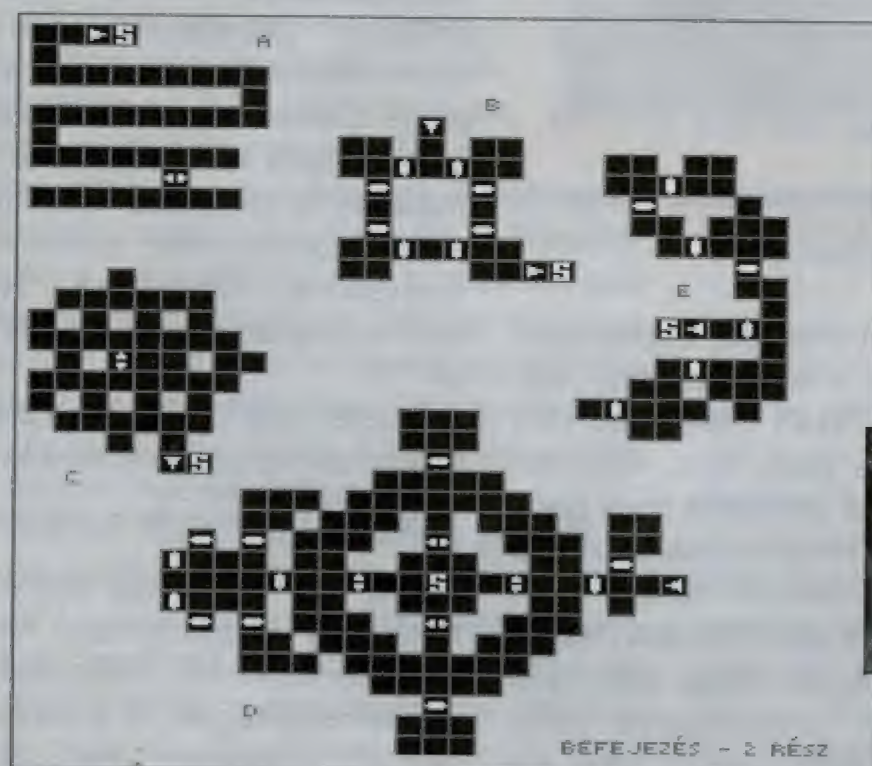
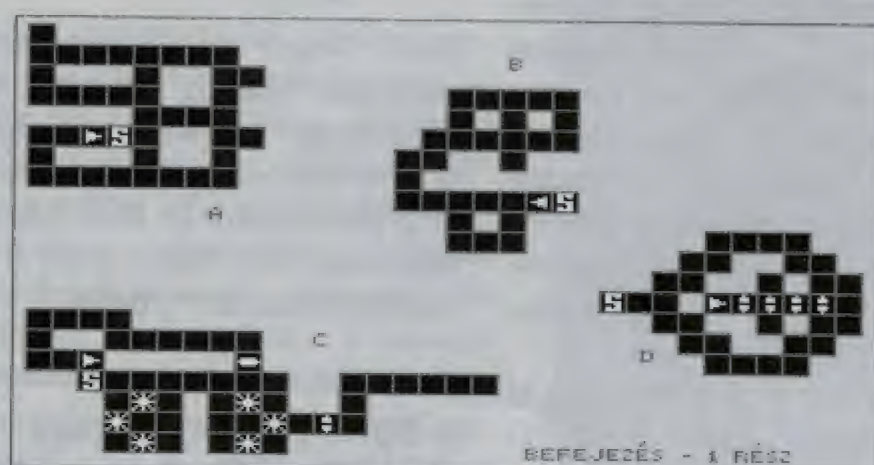
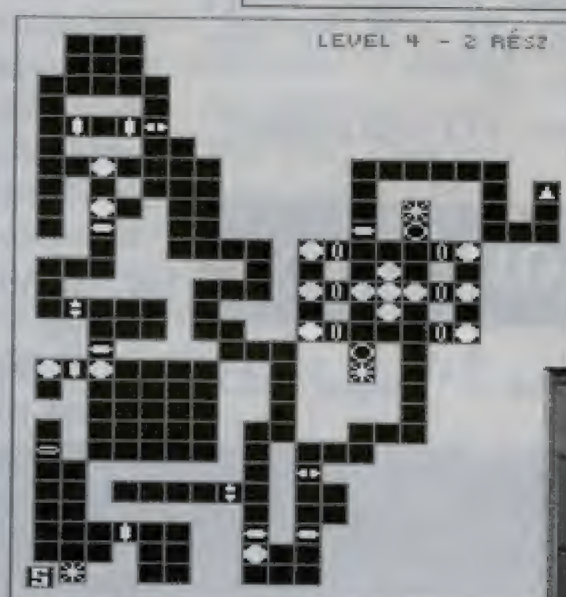
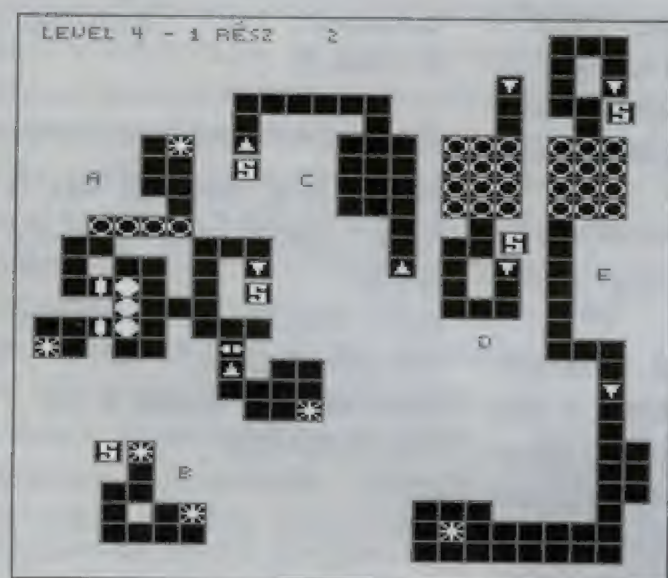
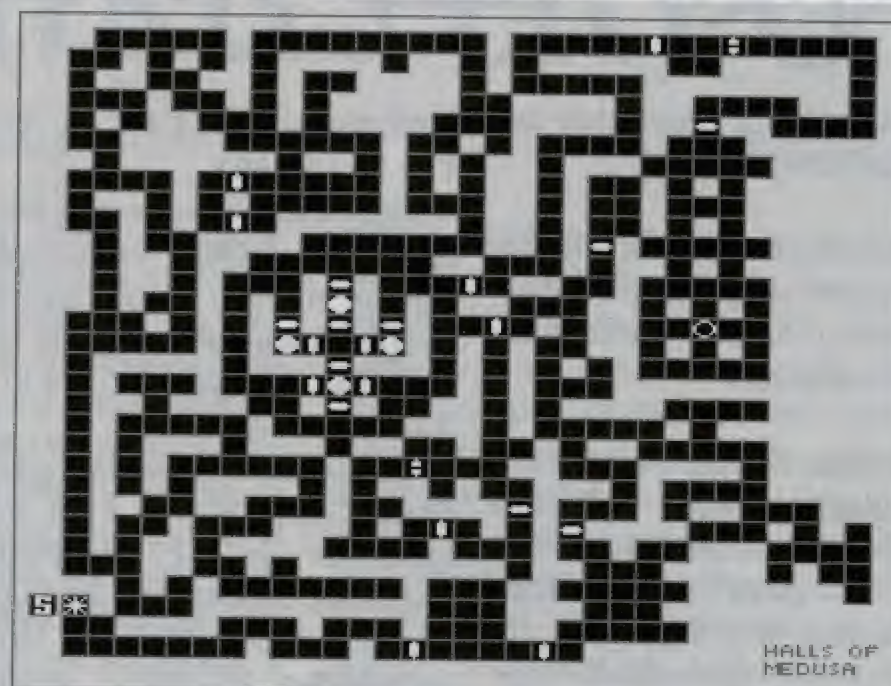
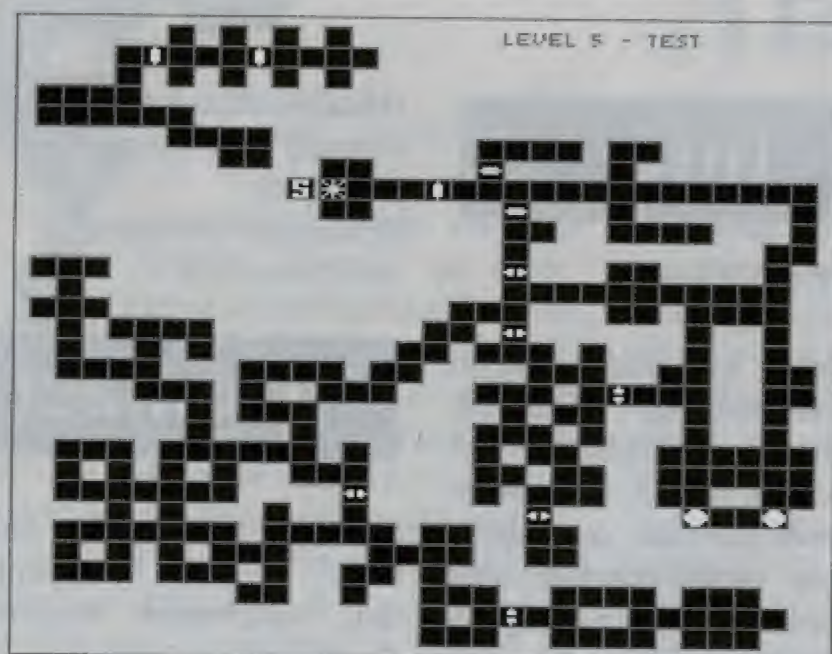
*Egyik haveromnak Amigája van, így láttam néhány GURU-t! Baromi jó! Eszméletlen. Ez kell a Commodore tábornak! Nekem C64-em van, és azt hallottam, hogy 64K-n is van GURU! Ha igen: az utolsó kész számot utánvéttel küldjétek el, valamint egy 6 hónapra szóló előfizetési csekket! Minél hamarabb, mert szerintem klassz és ha gyors is, akkor eszméletlen jó. SÜRGÖS! (Kiss Imre, Hajdúszoboszló)*

Leveled olvasása közben többször elpirultam volna a sok dicsérettől, ha ilyenre képes lennék. Azonban azt nagyon rosszul hallottad, hogy a C64-en megjelent volna GURU. Van más lemezújság 64-esre, nem is egy, de pont GURU nincs és nem is lesz. Egyáltalán a 8 bites gépekkel nem kívánunk foglalkozni, legyen azoknak bármekkora múltja és dicsősége (de azért előfizethetsz a GURU-ra). Sorry. A 64-es lemezújságokat próbáld meg beszerezni, állítólag nagyon jók. Ennyit mára. A következő hónapban viszont nem fogjátok megúszni a levelezési rovatot ennyivel... *Brazil*



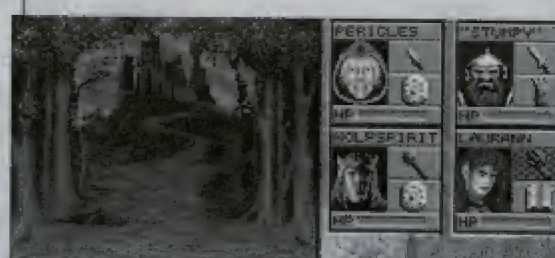
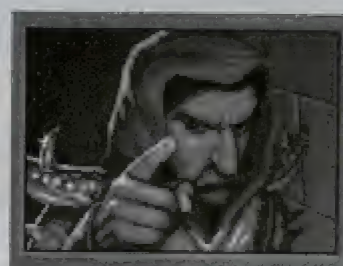






## Eye of the Beholder II

### Legend of Darkmoon



	Ajtók
	Lépőkő
	Lyuk
	Teleport
	Nyitott átjáró, titkos átjáró, álfal
	Lépcsők
	Induló pozíció
	Nem nyitható ajtók





Nem kell túlragoznunk eme oldal jelentőségét.

Neked mindenképpen nyitott tér megunt vagy elavult, esetleg vadi-új hardware eszközeid értékesítésére.

Árusíthatsz hónalj pumpás, ségdszelepvezérlésű, digitális rendszerű szemüvegdarálót vagy 64 bites supermikro-professzort, itt a helye.

De! Ne várd azt tőlünk, hogy kalózmásolat özön töltse meg ezt a rovatot. Tehát ha lehet, ne bombázz olyan hirdetéssel, hogy 12,50 egy lemez új törésű játékprogramokkal, mert ezt úgysem közöljük le.

Kereshetsz leírásokat, cheat-eket, kontaktokat, demokat és egyebeket is, erre szolgál az "info" és a "Contact" rovat.

Hirdess!

Ez az oldal csekély díjazás ellenében a Tiéd is lehet!

Hirdetési tarifáink hasonlóak a Mikrovilág ilyen rovatának áraihoz. 60 karakter 100 Ft. A szöveget és a befizetési nyugtát (rózsaszín postautalványon) a szerkesztőségbe küldjétek. Bp. 1399. Pf. 701/765.

A megjelentetés jogát a szerkesztőség fenntartja magának.

## Hardware

Eladó eredeti, gyári (1 hónapos) VORTEX AT kártya. Kivánságra beépítem. 1 éves garancia.

Cím: Szelepcsényi Ferenc  
Budapest 1161 Tavirózsa tér 5. I em. 6.

Eladó AMIGA 500-as, 1.2, 2 Mb rambővítés-sel kitűnő állapotban, esetleg külön-külön is.

Érdeklődni a 1888-861 telefonszámon lehet.

Eladó új Amiga 500plus!  
Kristóf András

6000 Kecskemét Palló I. u. 38.  
Tel: 76 / 26-691

RGB és Video bemenetes Phillips monitor forgó álvány-nyal és Mannesmann Tally MT 140L (A3-as) nyomtató eladó  
Tel.: 1-781-449 (este)

Eladó Supra 500XP hard disk kontroller és 120 Mbyte-os Quantum winchester (80.000.-), VXL 68030/68882 (25 Mhz) turbokártya (80.000.-), Amiga 500+ (55.000.-). Együtt csak 210.000.- !!!

Tel.: 1-831-573 (éjjel, délelőtt)

## Software

Megalakult a "Magyar AMOS Club" !!!

Ha érdekel a téma Te is csatlakozhatsz! Segítség kezdő AMOS felhasználóknak.

AMOS PD-k, Amiga kiegészítők, Amos infók és sok más minden.

Hungarian Amos Club  
(H.A.C.)

1675. Budapest, PF:116.

Public Domain, Shareware!

Minden mennyiségben!

A "Fish-disk"-ek teljes kínálata!  
Teljes lista a GURU lemezújság 9. 11. számában.

A lemezek ára: 120 Ft + posta költség.

Megrendelhető: Bp. 1399. Pf. 701/756.

Keresek modulokat és hangszereket, valamint sound-effekteket, stb. TFMX-hez.

A leveleket "Chris" jelígre a szerkesztőség címére küldjétek.

1399. Budapest Pf. 701 / 765.  
Hungary

## Info

BOMBA JÓ HÍREK!

Megjelent az első magyar ATARI lemezújság - A BOMBA. Nevéhez híven bomba jó információkat tartalmaz, játék leírásokat, midi-cikkeket, piaci információkat, vagyis mindent, amit egy rendes lemez-újságnak tudni kell.

Megvásárolható: Az ATARI márkaboltban az Andrássy úton, valamint a Csokonai Művelődési Házban péntekenként az ATARI klubban.

A GURU lemezújság közleménye:

Azon megrendelőink, akik előfizettek kiadványunkra a továbbiakban is számíthatnak megjelenésünkre. A lemezújságot kéthavonta kívánjuk megjelentetni, míg a papírújság kiadását havonta tervezzük. Természetesen a hangsúlyosabb anyagokat itt a magazin hasábjain közöljük, de ez nem jelenti azt, hogy a lemez ezután csak elavult cikkek gyűjteményeként jelenik meg. A túlméretes cikkek és térképek ezután is a lemezre kerülnek.

A számokat visszamenőleg is megrendelhetitek (I.1. II.1-II.11) a szerkesztőség címén:

GURU

1399. Bp. Postafiók 701/765.

Party előzetes

Augusztus végén, Budapesten a Szabó Pál Művelődési házban (Bp. 1145 Thököly út. 164) hatalmas party lesz. Azonban ez nem a szokásos copy party lesz! A meghívottak között a C64-es és az Amiga profi ismerői is jelen lesznek. Ha Te is úgy érzed, hogy bármilyen témában Te is előadást tudnál tartani, akkor keress meg engem. Lehetőséget szeretnék adni neked, hogy bebizonyítsd, Te vagy a legzseniálisabb.

Részletesebb információt a következő GURU-ban olvashatsz a partyról.

Szelepcsényi Ferenc  
Tel.: 272-1388

## Contact

Szívesen felvenném a kapcsolatot, olyan egyénekekkel, akik winchestert használnak. Szelepcsényi Ferenc  
Budapest 1161 Tavirózsa tér 5. I em. 6.

Megnyílt a miskolci AD & D klub. Várja kalandkedvelő új tagjait.

cím: Advanced Dragons & Dungeons Club.

3534 Miskolc Árpád u. 14.

Tel : 372-076

Robin Hood új kalandjainak megvalósításához keresünk jó képességű grafikust. (Amiga Dpaint 4 ismeret nélkülözhetetlen.) Bemutatkozás kész demo képekkel. Jelentkezni lehet: Jámbor Krisztián 178-9892

A GURU Team újdonsága:

Játékötleket, illetve kész játékokat (AMIGA, PC) keresünk külföldi forgalmazás céljából. Ötletek esetén a kidolgozás közös tevékenység formájában is történhet. Grafikusokat, zenészeket szívesen szervezünk, közvetítünk. Ne bízd a programodat a véletlenre!

A GURU Team a szerkesztőség címén várja a jelentkezést.

Public Domain Amiga software-k nagy választékban: (demók, slideshow-k, music disk-ek, lemezújságok) a lemezes listához szükséges: válasz boríték, bélyeg.+1 lemez.

Cím: Tristar & Red Sector  
Pf: 701/103 Bp. 1399.





# MÁGIKUS LAPOK

Gondolom, most sokan a fejükhöz kapnak, és elborzadva továbblapozzák az elkövetkezendő oldalakat. **NE TEGYÉTEK!** Ezek az oldalak, azoknak vannak fenntartva, akik csak most ismerkednek az AD&D-vel, esetleg egyáltalán nem ismerik ezt és a szerepjátékokat. Az AD&D (Advanced Dungeons & Dungeons) a legelterjedtebb szerepjáték a földön, de ez nem azt jelenti, hogy csak erről fogunk írni a rovatunkban. A játékhoz a játékosoknak ismerniük kell a Player's Handbook-ot (játékosok kézikönyve), a mesélőnek pedig igen alaposan kell ismernie ezen kívül a DMG-t, azaz a Dungeon Masters Guide-ot. Ezeket a könyveket nem egy vagy két ember írta, hanem több száz közreműködő alkotta. Ez az a játék, ami heves vitákat váltott ki a 80-as évek Amerikájában és több százezer egyetemista rajongó vált örökös rabjává. Hogy miért?

## A szerepjáték

azon szórakozások egyike amelyen keresztül a játékos egy elképzelt világ cselekvő részesévé válhat. Karaktere ebben a környezetben különböző kalandok részese, feladatokkal birkózik meg magányosan vagy egy kis csapat segítségével. A szerepjátékok helyszíne gyakorlatilag teljesen szabad. Helyszínül választhatjuk a jelent, a múltat, a jövőt. Kalandozhatunk a fantázia birodalmában, és alternatív jövő-síkokban. *A játék lényege maga az együttlét és a karakterek valódi jellemformáló kijátszása.* A játék igazi élményt csak akkor nyújt, ha a karakter jelleme, cselekedetei nem a játékos valós személyiségét tükrözik, hiszen az ilyen játékos szinte folyamatosan a saját személyiségét formálja meg, így semmilyen változatosságot nem biztosít a szürke hétköznapi folyamatosságában.

Könnyen lehet, hogy valamely játékos az első karaktere elkészítése folyamán elköveti ezt a hibát, de többször szerintem ez csak amatőrrel ismétlődhet meg. Nagyon fontos már a karakter pontos kiválasztása, csak azt a karaktert tudjuk jól kijátszani, amely alapvető képességeit, tulajdonságait ismerjük és valamilyen okból vonzódunk megszempélyesítése iránt. So-

kan erős harcosokként szeretnek dicső tetteket véghez vinni. Mások a mágusok misztikus világával szeretnének közelebbről megismerkedni. A fantázia birodalma bőven ad ezekre esélyt mindenki számára. A játék lehetőségeit gyakorlatilag semmi nem korlátozza. Illetve mégis, a játék résztvevői. Szerepjátékot bárki játszhat. Ez a játék teljes mértékben az alkotó fantázia és a cselekvő ember kölcsönhatására épül. A játékos ismereteit a karakter nem használhatja fel, de a karakter által szerzett tapasztalat a játékos életét is formálhatja. Azt gondolom mindenki tudja mi is kell egy ilyen játékhoz. Először is kell egy csapat (party). Ez a csapat jó ha olyan emberekből áll, akik szívesen vannak együtt és a játék örömét is szívesen osztanák meg egymással. Egy jó mesélő! Önfeláldozó és követ-



kezetes tagja a csapatnak. Nevezhetjük ezután DM-nek (Dungeon Master).

## A jó mesélő

ismeri az alapvető szabályokat, segíti a játék gördülékenységét, kijátssza a játékban megjelenő egyéb szereplőket, megítéli a karakterek magatartását. Ennek a tárgyiasult formája a tapasztalati pont, az u.n. experience pont. A jó mesélő nem lehet semmilyen irányba hajló, hiszen így, vagy a karakterek sínylik meg vagy a játék. Ha a játékosok más úton közelítik meg az elérendő célt, nem erőltetheti rájuk a saját megoldását. Nem büntethet szörnyek vagy csapdák állításával. A karakterekkel szemben tárgyilagosságnak kell maradnia, akár szimpatikus a lépésük,

akár nem. A kockák, bábuk, segédkönyvek csak eszközök a játék helyes megvalósításához. Alapvetően a játékosok határozzák meg egy party hangulatát és sorsát. A játék lefolyására nem alkalmazhatunk sémákat, de a játékot sok szabály teszi bonyolultabbá. Rutinosabb játékosok a hivatalos szabálykönyv egyéb, alternatív szabályainak megvalósításával is növelhetik a játék komplexitását. Napjainkban a játékot az AD&D 2nd edition (második kiadás) szabálykönyvek alapján játsszák a legtöbben.

**A szerepjátékokat sokan tévesen ítélik meg a számítógépes játékok alapján.**

Ezek szerintem sokakban téves szemléletet alakítanak ki. Miért? Azért, mert az interaktív játékmegoldások még nem terjedtek el és legtöbben az üsd és vágd -

sok Xp-t kapsz érte kategóriát ismerik. Természetesen készült már nem is egy nagyszerű fantasy-szerepjáték is. Ezek első és legfontosabb ismérve, hogy feladataik megoldásához sokat és meglehetősen konstruktívan kell gondolkodni. *A játék feladata nem az értelmetlen öldöklés és pusztítás,* hiszen ezzel nap mint nap találkozhatunk a hétköznapi életben. Ehhez nem kell szerepjáték. A karaktereink tulajdonságai is jó ha nem egy kisebb istenség erejével és mágiájával ötvöződnek, hiszen így jóformán ellenfelünk sem lesz. A cheat-el karakter egyébként még a számítógépes játékokban sem vonzó.

Sajnos sokan azonnal a "Discovery"-hez nyúlnak, ahogy megalkották karaktereiket és másodpercek alatt lesz az átlagos karakter szuper hős 999 hp-vel és 999999 experience ponttal. Mindenki azt hiszi - a játékban az a lényeg, hogy minden karaktertulajdonságunk maximális legyen, minnél több szörnyet tudjunk ledarálni a varázsfegyvereinkkel - nagy tévedés. Ha valaki így játssza az AD&D-t az olyan, mintha egy Pontiac Firebird-el az M5-ös autópályán hátramenetben haladna. A computeres játékok adta kimentés funkciót is jobb ha mindenki elfeledi, aki rendes AD&D-t akar játszani. Itt ugyanis nincs Save game, ha a karakter hibázik, ezért néha súlyos árat kell fizetni ezért is



érdemes ezerszer végiggondolni, mit is teszünk karakterünkkel kritikus szituációkban. Ennek érdekében alakítsuk ki karakterünk személyiségét és ezt következetesen tartsuk szem előtt minden cselekedetében. *Semmiképpen se saját pillanatnyi hangulatunk szabja meg karakterünk magatartását.* A játék neve magában hordozza a választ: azért hívják ezeket a játékokat szerepjátékoknak, mert a saját világunktól merőben eltérő világban egy más élőlény személyiségét kell "kijátszanunk". Most a ködös megfogalmazások és kerülgetések helyett, leírom, hogy miből áll

#### egy karakter elkészítése.

Első végigolvasásra biztosan el fog borzasztani mindenkit, de ez megmutatja, hogy mennyi szempontot vesz figyelembe a szabálykönyv. Az AD&D karaktergenerálás egy részét, az alaptulajdonságokat veszem alapul. Az alaptulajdonságok a karakter egész életére meghatározóak, s csak rendkívüli esetekben változhatnak. Ezek: az erő, az intelligencia, a bölcsesség, az ügyesség, az egészség és a karizma.

#### Az erő (strength)

mutatja a karakter fizikális erejét. Rendkívüli erővel rendelkező karakterek és NPC-k találati és sérülést okozó pontjaikhoz hozzáadnak összeget, rendkívül gyengék meg levonnak. Tehát az izomagyú karakterek könnyebben áttörhetik az ellenfél páncélját és nagyobb sebet ejthetnek azzal a közösleges fegyverrel, ami egy kehes társuk kezéből leggyakrabban csak kifordul, ha ütni akar vele, és ha nem, hát pengve visszapattan az ellenfél páncéljáról. Ez az érték határozza meg a karakter fokozatos súllyal való terhelésének hatását, a könnyedén elcipelhető súly nagyságát, a karakter maximális erő kifejtését, ajtóbetörési értékét (beragadt ajtó) és a különleges erőpróba esetén kifejtendő esélyét.

#### Az ügyesség (dexterity)

is sok tulajdonságot ötvöz: gyorsaság, reakciósebesség, szem-kéz koordináció, reflex, egyensúly. Módosítja a gyors reagálóképességet (reflex), célzókézséget nyíllal és dobófegyverrel (személesség), védekező esélyt olyan esetekben, amikor a reakció számít.

#### Egészség (constitution)

A karakter fizikumát, egészségét, betegségekkel szembeni ellenállását és sérülékenységét mutatja. Tartalmazza a Sys-

tem Shock %-ot, vagyis azt hogy a karakter mennyire tud ellenállni az egész szervezetét komolyan leterhelő hirtelen óriási fizikai és pszichés támadásoknak. Ugyanis néha nem a támadás, hanem az általa kiváltott sokkos állapot öl (szörnyethal). A feltámasztás túlélése % azt jelenti, hogy az elhalálozott karakternek a testébe isteni hatalom (papi varázslás) által visszahívott lélek, ami ilyenkor fordítva átéli az elhalálozás okozott sokkot, elszökik-e újra. Ha igen, újra lehet föltámasztással próbálkozni, de mindig kevesebb az esély. A méregellenállás annyit jelent, hogy magas egészséggel rendelkező lényeknek több esélye van a mérgezés halálos hatásának elkerülésére. Ez azzal magyarázható, hogy szervezetük korábban észleli a bejutott mérget, testük kevésbé fogadja be azt, kevésbé szívódik fel benne.

#### Intelligencia

a karakter memóriáját, feladatmegoldó képességét és tudásszintjét határozza



tem meg. Ez mutatja azt is, hogy hány nyelvet képes elsajátítani az illető. A fejlett intelligencia a mágusoknak létfontosságú, hiszen magas kombinációs képesség szükséges a varázslatok megértéséhez. Csak rendkívüli intelligenciával képes egy ember a 9-es szintű varázslatokat megérteni és alkalmazni. Extrémül magas (19-25) intelligenciájú egyéneknek, szintenként a valósághoz egyre inkább kapcsolódó illúzióvarázslatok nyilvánvalóvá válnak. Azonban van a magas intelligenciájú karakternek egy hibája, ki tud egy kb. 250-es IQ-val rendelkező karaktert kijátszani? Nyilván, csak egy 250-es IQ-val rendelkező játékos... Van ilyen köztünk, én nem nagyon hiszem? ..

#### A bölcsesség (wisdom)

határozza meg, hogyan tudja a karakter az intelligenciájával megszerzett tudást tökéletesen fölhasználni. Az intuíciónak, a döntéshozási képességnek és az akaraterőnek is magában foglalja. A nagyon magas bölcsességűek jobban ellenállnak (akaraterő) a gondolati befolyásoknak. A rendkívül bölcsék mentesülnek az ilyen befolyások hatása alól (még nagyobb akaraterő). A túl magas bölcsességre is áll az amit a 250-es IQ-ról írtam. Egy tulajdonság maradt hátra a felsorolásból,

#### a karizma (charisma).

a karakter személyi vonzerejét, a fellépését, a vezetőképességét, meggyőzőerejét takarja. Ez nem a fizikai szépséget mutatja (kinézet), bár ez befolyásolhatja annak megítélését is. Befolyásolja a követők számát és loyaltását is.

Sokan ezen tulajdonságok bővítésébe esnek, és kitalálják, hogy pl. 17-es értékek alatt nem játszanak. A tulajdonságokból a maximum emberi a 18-as, de más humanoidoknál egy 19-es az, amit mágia és egyéb extrák nélkül elérhet a karakter. Maximum érték a 25-ös lehet, amivel a legerősebb Istenek rendelkezhetnek. Összehasonlítási alapul, úgy halottam, hogy, ha Arnold Schwarzenegger bácsit átrepítenénk az AD&D világába, ott az ereje a 16-os értéknek felelne meg... Akik csak magas alaptulajdonságú karakterekkel hajlandóak indulni egy csapatban, javasolom, olvassák el a Player's Handbook 18-as oldalát, ahol leírják, hogy a szerepjátékban, egyáltalán nem az életbenmaradás feltétele a magas számérték. A játékban a szerep az élvezet, a különböző feladatok kinyomozása, megoldása.

A karakterhez tartozik a faj, ami embertől a halfling-ig terjedhet. Ezenkívül van egy u.n. besorolása. Ez 9 féle lehet, ami a Lawful Good-tól a Chaotic Evil-ig terjed. A besorolás 2 lényeges dologból áll, egy morálisból ami lehet: Good (Jó), Neutral, Evil (Gonosz) és az etikaiból: Lawful (törvényes), Neutral és Chaotic (Kaotikus). Így jönnek ki azok a párosítások, hogy: Lawful Neutral, Neutral Evil. Fontos, hogy az etika mindig a karakternek a társadalomhoz való viszonyát jelöli, míg a morál általános cselekvéshez való viszonyát. A Lawful Neutral karakter pl. a törvényeket magas szintű dolgoknak tartja, és feltétel nélkül hisz bennük.



Jó példa az olyan katona, aki mindig végrehajtja a parancsot kérdés nélkül. A Neutral Evil a leggonoszabb karakter, akit indíthatunk, hiszen ő nem tartja magas rendűnek a társadalmat, s a kaotikusok "mindenki szabadon foglalkozzon magával" szemléletét sem méltányolja, csak a saját előrejutását. Az evil (gonosz) karakterek nem gondolják magukról hogy gonoszak, természetesnek veszik saját érdekeik előtérbe helyezését. Ha valakinek gonosz a besorolása, nem azzal kezdi a bemutatkozását, hogy lemészárol ok nélkül valakit a partyból. A jellemek nem bilincsek, amelyet a karakternek egész élete végéig viselnie kell, hanem a vezérvonalak a karakter gondolkodásához, ami a játék közben változhat a karakter cselekedetei által.

Végül egy karakterhez tartozik az a fontos jellemző is, hogy mi a

#### Foglalkozása (class).

Lehet harcos, lovag, tolvaj, varázsló, pap, ranger, druida, hogy csak legismertebbeket említsem.

Ennyi szöveg után nézzünk egy konkrét példát a játékra, ahol a DM a Dungeon Mastert, azaz a mesélőt jelöli, és a játékot 2 kalandor kezdi el, Vakramdam, egy Gnóm harcos és Dalamar, egy ember, aki Cleric. Vakramdan Chaotic Neutral, így nem túl meglepő, hogy elindult kalandozni a gnómok törzséből, hiszen a gnómok általában Good besorolásúak. Nagyon kilógott a többi gnóm közül semmirekellőségével.

(D.M.)- Egy erdő szélén állsz, ahonnan most jöttél ki, egy poros út vezet északról délre. Mit teszel?

(Vakr)- Továbbmegyek az úton északra.

(D.M.)- K.b. egyórányi gyaloglás után látsz valakit veled szembe közeledni, ugyancsak gyalog, nálad jóval magasabb.

(Vakr)- Előkészítem a törömet.

(D.M.)- (Dalamarhoz fordulva) Egy alacsony lényt látsz az úton, megközelíted, vagy kikerülsz?

(Dala)- Odamegyek és megszólítom. Üdvözlöm.

(D.M.)- Meséljétek el egymásnak, hogy hogyan néztek ki. (Ilyenkor a külső látható ruházatot, esetleg feltűnő dolgokat (pl. seb az arcon, elhízott karakter) kell megemlíteni). Ezek után elbeszélgetnek és megállapodás születik köztük, hogy együtt mennek tovább, mivel mindketten

félnek az útmenti rablóktól. (Én is.)

(Dala)- Hány éves vagy?

(Vakr)- Ó, még nagyon fiatal! 74 éves.

(Dala)- Ó, elnézést hogy tegeztelek idáig, de sokkal fiatalabbnak néztem önt. Ilyen öregén elindult kalandozni, pénzt keresni?

(Vakr)- Öregember a 400 éves nagyapád! Miért, te hány éves vagy?

(Dala)- 17.

(Vakr)- (nevet). Nálunk, a mi nemzetiségünkben a 17 évesek karon ülő csecsemők.

Este táborot ütnek, lepihennek. Vakramdam elmegy csapdát állít vadaknak, hogy legyen mit enniük reggel. Csapdát mindenki állíthat, de ha nem tanulta, hogyan kell elkészíteni, nem sok esélye van, hogy jól sikerül. A karaktergenerálásnál kell meghatározni, hogy milyen képességekkel rendelkezik a karaktered, Vakramdam csapdaállítást is választott.

Miközben eltávolodik az útmenti tisztás szélétől, mormogást hall maga mögött. Megfordul és látja, hogy Dalamar mutogat



feléje, és mormog. Ekkor furcsa érzése támad: mintha valami a mellére telepedne és megpróbálna beleférközni.

(D.M.)- Mit teszel?

(Vakr)- Elugrok egy fa mögé. Még mindig érzek valamit?

(D.M.)- Igen.

(Vakr)- Előkapom a törömet az övemből, és megdobom vele az embert.

(D.M.)- Dobjál kockával. Harchoz az AD&D-ben több kocka is szükséges, így léteznek 4,6,8,10,12,20,100 oldalú dobókockák is. Ezekből mindenki be tudja szerezni a legfontosabbakat, a 100 oldalú kockát 2 db. más színű 10 oldalúval is lehet helyettesíteni. Most Vakramdannak egy támadást kell dobnia,(15) ez ele-

gendő ahhoz, hogy eltalálja Dalamar-t. A D.M. beleszámítja azt is, hogy milyen távolság van a dobó és a cél között, azt hogy sötétedik, de ez a dobás még mindig elég ahhoz, hogy egy álló embert eltaláljon.

(D.M.)- (Dalamarhoz fordulva:) ahogy mormogsz, egy ezüstös csillanást látsz a holdfényben és éles fájdalmat érzel a bal válladban. Mivel a varázslás megszakadt, nem lett semmilyen eredménye.

A történet folytatása: amikor Vakramdan számonkéri a történeteket, még Dalamar van felháborodva. Azt állítja, hogy mese-mondó, és esténként elmond egy-egy mesét, nehogy elfelejtse. A meséhez hozzátartozik a mutogatás is. Hogy Vakramdan mit érez, ahhoz semmi köze. Ő is elszédül időnként, vagy nem kap levegőt ha pl. víz alatt tartózkodik. Mivel Vakramdan egy induló (zöldfülű) kalandozó, elhiszi a mesét. Mivel harcos, a varázslatokról annyit tud, hogy léteznek, de hogy milyen egy varázslat, azt nem.

Abban, hogy Dala meséjét elhiszi, nagy szerepe van az őt ki-játszó játékos meggyőző-készségének. Hiába tudja a Vakramdan szerepét játszó játékos azt, hogy Dala hazudott, Vakramdan még nem tudhatja ezt bizonyítani, s így el kell fogadnia a mese alternatívát. Ezt a rövid mintapeldát azért írtam le, mert sok játékos esik abba a hibába, hogy megbízik azokban, akik leülnek mellé az asztalhoz játszani. Az, hogy barátok közt játszik valaki, nem feltétlenül jelenti azt, hogy karakterük megbízik egymásban! Lehet, hogy a D.M. az egyik küldetés előtt félrehívja az egyik játékost, aki olyan külön megbízatást vállal el, ami

keresztezi ugyanabban a csapatban kalandozók érdekeit. Egyes karaktereknek lehetnek előzetes ismeretei szörnyekről, hősökről amit, kocsmákban hallott más kalandozóktól. Egy jó javaslat az, hogy a karakterek használjanak u.n. memórialapot. Ezen mindenki feljegyezheti a karaktere számára fontos eseményeket, információkat, s így bármikor hivatkozhat rá. Fontos dolgokat érdemes a D.M.-el a "csoporton kívül" megbeszélni.

A következő számban folytatjuk innen. Írjátok meg mi érdekel benneteket, így ti is szerkeszthetitek ezt a rovatot. Természetesen átkalandozhatunk az alternatív jövőbe, vagy a múltba is.

Masell, Shy & Hoild



# ACOMP Számítástechnikai Kft.

1141. Budapest, Álmos vezér útja 17., Tel: 183-1817, Fax: 251-2523

Commodore Amiga 500	35920 Ft.	TDK MF-2DD 3.5" lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 500 Plus	47120 Ft.	Maxell 3.5" MF2-DD lemez	792 Ft.
Commodore Amiga 600	51120 Ft.	Maxell 3.5" MF2-HD lemez	1432 Ft.
Commodore Amiga 2000	69999 Ft.	Maxell 5.25" MD2-D lemez	472 Ft.
Commodore 1084s Stereo-Color monitor	26320 Ft.	Maxell 5.25" MD2-HD lemez	792 Ft.
Philips 8833 II. Stereo-Color monitor	26320 Ft.	Fuji 3.5" MF 2D lemez	792 Ft.
Commodore A-520 TV-Modulator	2800 Ft.	Fuji 5.25" MD 2DD lemez	472 Ft.
Commodore C-64 II	11680 Ft.	Profex 3.5" DSDD lemez	544 Ft.
Commodore 1541 II Floppy	13280 Ft.	Profex 5.25" DSDD lemez	312 Ft.
Commodore 1802 monitor	19920 Ft.	Noris C15 C-64 kazetta 5db	312 Ft.
Commodore 1352 mouse (eredeti Amiga)	4792 Ft.	Action Replay MK III	12792 Ft.
Telmex 512 Kb órás memóriabővítő	4000 Ft.	4 Player Adapter (4 Joystick csatlakozó)	1500 Ft.
1.8 Mb órás memóriabővítő	14400 Ft.	Noris Maus M3 Amiga	2000 Ft.
Profex 3.5" külső floppy drive	7920 Ft.	Noris Maus M1 C-64	1992 Ft.
Roctec 3.5" külső floppy drive	7920 Ft.	Noris mouse pad	392 Ft.
Roctec 5.25" külső floppy drive	11920 Ft.	Noris MB 10 3.5" lemeztartó	136 Ft.
Epson LQ-200 24 tűs printer	31920 Ft.	Noris MB 40 3.5" lemeztartó	552 Ft.
Noris DR 1535 Datassette	2000 Ft.	Noris MB 80 3.5" lemeztartó	792 Ft.
Quickshot II joystick	552 Ft.	Noris DB 10 5.25" lemeztartó	136 Ft.
Quickshot II plus joystick	712 Ft.	Noris DB 50 5.25" lemeztartó	552 Ft.
Quickshot QS - 113 analóg joystick	792 Ft.	Noris DB 100 5.25" lemeztartó	712 Ft.
Quickshot QS - 123 analóg joystick	1032 Ft.	Noris Amiga 500 porvédő	792 Ft.
NoName 3.5" DSDD lemez	392 Ft.	Noris C-64 II porvédő	632 Ft.
NoName 3.5" DSHD lemez	600 Ft.	Noris MF 14 C 14" monitorfilter	1112 Ft.
NoName 5.25" DSDD lemez	200 Ft.	Thunder board hangkártya	15120 Ft.
NoName 5.25" DSHD lemez	384 Ft.		

Áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!

Nyitvatartás 9 - 18 óráig, szombaton: 9 - 12 óráig. Vidéki vásárlóknak utánvételes csomagküldő szolgálat!

## A7D BT. ajánlatából

Budapest XV. Cservenka M. tér 2.

Tel/Fax: 1-833-896

### ATARI termékek nagy választéka

Portfolio	29990 Ft
520 STFM -	30990 Ft
520 STFM 1 megabyte RAM -	35990 Ft
1040 STE -	49990 Ft
SF-314 külső drive -	17490 Ft
ATARI Portfolio -	29990 Ft
PD - lemezek -	300 Ft
Játék programok -	785 Ft-tól
Bomba ATARI ST lemezújság -	150 Ft

### COMMODORE termékek

AMIGA 3000 reklámáron - 398000 Ft  
 AMIGA 500, A 500+, 2000 teljes termékcsála.  
 Kiegészítők, modulátor, winchesterek, monitorok, hang és képdigitalizálók, kábelek.  
 Játék programok, szaktanácsadás, Teljeskörű szervíz.  
 Lemezek, lemeztartók. GURU lemezújság, AMIGA Magazin  
 Panasonic telefonok, Üzenetrögzítők, Menedzser kalkulátorok,  
 TDK elektronikus szótár. Audio és video kazetták nagy választékban.

PC AKCIÓ!! - Biztonságtechnika!! - Szórakoztató elektronika!!  
 Csere akció!! - Megunt számítógépét lecseréljük! - Részletes információ üzletünkben.  
 Áraink az ÁFÁ-t tartalmazzák!



# A SÓLYOM VADÁSZNI INDUL

(Itt az Atari Falcon)

Az Atari ST, minden idők egyik legnépszerűbb számítógépe 1985 óta létezik. Azóta számtalan módosításon ment keresztül, kezdve a beépített floppytól egészen a Mega STE sorozatig. Csakhogy közben mégiscsak eltelt 7 év, és ezalatt sok minden alapvetően megváltozott. Egyre inkább megfigyelhető (sajnos leginkább Nyugaton), hogy az otthonokba is bevonul a csúcstechnika. Ma már nem az ár az elsődleges, hanem az, hogy minél többet nyújtson a gép. Ezzel magyarázható az az első hallásra képtelennek tűnő tény is, hogy az Apple Macintosh lett a tavalyi év házi (!) számítógépe. Ez megtörte az Amiga egyeduralmát, de egyben arra intette az Atarit is, hogy lépjen. A cél: egy olyan "házi" számítógép piacra dobása, amely már minden szempontból a kilencvenes évek komputerének nevezhető. A cég sikeresen titokban tartotta, hogy mire készül. A CeBIT-en azonban valaki elszólhatta magát, mert futótűzként terjedt el a hír: Ősszel a boltokban lesz a legújabb Atari. Egy gép, amely minden eddiginél sokkal jobb. Aztán jöttek a "biztos" tippek: 68040-es mikroprocesszor, 16 csatornás sztereó hang, 16.7 millió szín TT felbontásban, beépített 120 megás winchester, stb. stb. Ezt nagyjából megerősítette az angol ST User cikke is, ámbar a 68040-est az ára miatt nem tartották valószínűnek. Az ST User értesülései szerint kb. 1400 font lesz az ára az új gépnek, amely a keresztségben a Falcon (azaz Sólyom) nevet kapja. A pontos tájékoztatás kedvéért meg kell jegyezni, hogy az ST User-ben 400 font szerepel, de ez nyilvánvaló sajtóhiba. Reményeim szerint az elejéről maradt le egy 1-es, nem pedig a végéről néhány nulla... Ezek után az Atari nem titkolózhatott tovább, és hivatalosan is bemutatta a Falcon alaptípusát egy új lézernyomtatóval, és a Falconban helyet kapó Motorola DSP 56001-es chippel együtt. A német ST Magazin képekkel illusztrálva tudósít a szenzációs újdonságokról, és konkrét technikai adatokkal is szolgál (amelyeknek persze semmi közük az ST User-ben megjelentekhez). Ezek szerint a gép alaptípusában, a Falcon 030-ban, ahogy a nevéből is kitűnik, egy 68030-as kap helyet, amely 16 MHz-en dobog. Ez nem nagy teljesítmény egy 68030-asról, csak hogy az Atari (ellentétben a régi ST-kkel) nem hagyta magára a CPU-t, és elhelyezett a Falconban egy blittert (jó, jó, ez már az STE-ben is benn van), na és a fantasztikus új DSP 56001-est, amelyről

elég annyit mondani, hogy másodpercenként 10.25 millió műveletet képes elvégezni, és már túl van az első bevetésén: sikerrel dolgozik a 20. század egyik csodájában, a Steve Jobs-féle NeXT szuper komputerben. A Falcon operatív memóriája 14 MByte-ig bővíthető, de erre könnyen szükség is lehet, feltéve ha lesznek megfelelő profi programok rá (különben itt dől majd el, hogy elterjed-e az új gép). Minden ST és TT felbontást tud, kivéve a TT 1280\*960-as monochrome üzemmódját. 800\*600 képpontos felbontás mellett egyidőben 256 szín jeleníthető meg. Hogy mennyiből? Talán nem tévedek sokat, ha azt mondom, hogy 16.7 millióból, ámbar erre nincs bizonyíték. A sajtótájékoztatón a Falcont úgy mutatták be, mintha csak belezsúfoltak volna egy TT-t az ST dobozába. A különbség annyi, hogy sötétebb szürke árnyalatú a doboz, és a feliratok más színűek, mint az "őstípuson". Az ST Magazin ezt elmésen úgy kommentálta, hogy "kívülről egy veréb, belül egy sólyom". Én azért erősen kételkedem abban, hogy egy ilyen nagy fejlesztői munka figyelmen kívül hagyja a gép külalakját. Mindenesetre a beépített 3.5 collos HD-s (!) floppy az biztos, mint ahogy az is, hogy kívánság szerint 2.5 collos winchestert is tesznek a gépbe. Az

operációs rendszer is korszerű. A neve (MultiTOS) is azt sugallja, hogy a Falconnál már nem okoz gondot a multitasking, amire az Amigások (joggal) büszkéek már elég régóta. Nem minden célzatosság nélkül festették a Falconhoz hasonlóan sötétszürkére az új SLM-406-os lézernyomtatót. Ez SCSI illesztővel kerül piacra, így a cég szakít a hagyománnyal (Atarihoz Atari lézert), és megcélozza a Macintosh-gépek felhasználóit is. Ismerve az Atari árait, az Apple piacán mindössze a sznobhatást kell legyőznie, és akkor ott is nyerő lesz. Végezetül még a Falconról annyit, hogy nyilván mindenkinek szemet szúr az elnevezése. Na nem a Sólyom, hanem az, hogy "030". Jack Tramiel mindig kitérő választ ad, ha valaki a 68040-esről érdeklődik. Így joggal feltételezhetjük, hogy csak (rövid) idő kérdése, hogy az Atari bemutatja a Falcon 040-est. De ez a jövő szava. Mint ahogy az is, hogy mennyi az igazság az ST User, és mennyi az ST Magazin értesüléseiben. A válasza nem kell soká várnunk, minden kiderül az Atari Messén, augusztusban, Düsseldorfban. Addig pedig: jó találgatóst...

Ja, még valami... A Falconról, a konkurenciáról (az Amiga "kistestvéréről"), és még sok egyéb érdekességről olvashat-







tok a magyar ST-lemezújságban, a Bombában. Az első szám (talán) még kapható az Atari Márkaboltnban, a második szám remélhetőleg június végén jelenik majd meg. A postacímünk: 1464. Budapest Pf. 1407. - ide várjuk a cikkeiteket és észrevételeiteket. Az érdeklődést szerkesztőtársaim nevében is köszönöm!

*Képes György*

### MiNT egy álom

Az idei CeBIT-en mutatta be az ATARI új operációs rendszerét, a MultiTOS-t. A rendszer egy kanadai programozó, Eric Smith MiNT-kerneljére épül. A MiNT dokumentációjában a név a "MiNT is Not TOS" rövidítéseként szerepel. A CeBIT-en az operációs rendszer egy tesztváltozatát mutatták be. Nézzük miben más, mint előző társai! A legészrevehetőbb változások az ablakkezelésben mutatkoznak, mint ahogy az várható volt. Az ablakok száma nincs korlátozva, korlátot csak a szabad memóriaterület nagysága jelent. A felhasználóknak hatalmas segítség, hogy a nem aktív ablakok beállítása is változtatható anélkül, hogy feleslegesen aktivizálni kellene őket. A betöltött programok nevei - ugyanolyan formában mint az accessory-k - a Desk menüben kerülnek kiírásra. Programindítás után az operációs rendszer továbbra is a DESKTOP képét mutatja, itt akár újabb programok is betölthetők. A programba belépés a megfelelő menüpont kiválasztásával történik. A filenevek hosszabbak lehetnek, akár több kiterjesztés is használható. Speciális memória védelmet is beépítettek, ami azonban csak 68030-as mikroprocesszorral rendelkező gépeken működik. Eddig egy program lefagyása az egész rendszer összeomlását jelentette, de a védelem használatával a programok nem tudnak beleírni egymás memóriaterületébe. Ilyen védelemnek bármelyik Windows, vagy Macintosh felhasználó is örülne. Természetesen egy új multitasking operációs rendszerhez az AES rutinokat is tovább kellett fejleszteni. Az eredeti kernel hibája, hogy egyszerre csak egy GEM program volt futtatható, de hála az ATARI szakembereinek, ezt is már csak a szabad memória szabja meg. Az ATARI a FALCON-t már evvel a rendszerrel szállítja, de a program természetesen a többi ST gépen is fut. A Multi-TOS végre egy jól átgondolt és megvalósított operációs rendszer. Reméljük, a szoftverfejlesztők kihasználják majd az általa nyújtott lehetőségeket, természetesen gondolván a régi rendszer tulajdonosaira is.

*Mezei Gábor*



ATARI TT számítógép személyi és ügyviteli alkalmazásokra. A beépített merevlemez és tároló, valamint a 32 Mhz-es 68030-as processzor garantálja a gép használhatóságát.



HUNGARIAN ATARI TRADING CENTER  
HAT Cent Kft. 1061 Budapest, Andrássy út 40.  
Tel./fax: 112-3675



Üzletünkben professzionális, magyar nyelvű ügyviteli programok, valamint a Roland termékek széles skálájával várjuk ügyfeleinket.

#### Számítógépek:

520 STFM	24.792,-
520 STFM +	27.992,-
1040 STFM	31.992,-
1040 STE	39.992,-
MEGA STE4	151.992,-
TT 030/4	235.992,-

#### Zenei programok:

C-LAB Creator SL	28.400,-
C-LAB Notator SL	45.540,-
C-LAB Explorer 32	10.688,-
C-LAB Explorer M1	11.840,-

#### Ügyviteli szoftverek:

Cypress - szövegszerkesztő	21.000,-
1st Address - címnyilvántartó	9.500,-
1st Base relációs adatbank	19.500,-
K-Fakt - univerzális ügyvitel	29.500,-
K-Fibu - kettős könyvelés	27.500,-
Scigraph - üzleti grafika	39.500,-

*Fenti áraink az ÁFÁ-t nem tartalmazzák!*



### CapsLock-kijelző

A legtöbb számítógép billentyűzetén található egy LED, mely a CapsLock gombbal beállított állapotot jelzi. Mivel ez a LED az Atari gépekből hiányzik, az alábbi program szolgálhat a hiány pótlására. A program indítása után a képernyő jobb felső sarkában egy kör jelenik meg. Ha a billentyűzetet "nagybetűs" üzemmódba kapcsoljuk a Capslock billentyűvel, akkor a kör kitöltött, ellenkező esetben kitöltetlen lesz. Ez a kör a gép kikapcsolásáig a képernyőn marad, így például egy szövegszerkesztő betöltése után is jelzi a pillanatnyi billentyűzet állapotot.

A program indítása kétféleképpen történhet: 1./ A DESKTOP-ról indítva a már ismert módon. 2./ Annak a lemeznek az AUTO könyvtárába másolva, amelyik a gép bekapcsolásakor a lemezmeghajtóban van. A második esetben a számítógép bekapcsolásakor a program automatikusan elindul.

A program működése:

A Capslock-kijelző program Devpack 2 assemblerben íródott. A program működése a VBL-interruptra alapul. A monitoron (TV-n) látható kép a valóságban nem egy képként jelenik meg, hanem sok kép gyors egymásutánban való megjelenítéseként. A képfrekvencia azt adja meg, hogy másodpercenként hány kép rajzolódik ki a képernyőre (az ATARI számítógép esetében ez színes üzemmódokban 50 vagy 60 Hz, monochrome üzemmódban pedig 72 Hz). A képet előállító video-hardware minden kép kirajzolása után egy megszakítást kér, ez a VBL-interrupt. A VBL-rutinok olyan rutinok, amelyek minden VBL-interrupt hatására végrehajtódnak. A Capslock-kijelző program is egy VBL-rutint installál, mely ezután minden kép kirajzolása előtt ellenőrzi a billentyűzet állapotát és annak megfelelően rajzolja ki a kört a képernyőre.

A program indítása után tehát egy ugrás következik az installáló részre (install). Ez a Cconws nevű GEMDOS rutin segítségével kiírja a képernyőre az msg\_0 címke után álló üzenetet ("Capslock-Display"). Ezután a Line-A-Emulátor inicializálása történik (linea\_init). A MOTOROLA 68000 processzor utasításkészletét így alakították ki, hogy A és F hexadecimális számokkal kezdődő gépi kódú utasítása nincs, viszont ezek segítségével pseudo-gépi kódú utasítások hozhatók létre. Az ATARI számítógépeken a hexadecimális A-val kezdődő utasításokat grafikus műveletek

végrehajtására használják, ez a Line-A-Emulátor. A hexadecimális A000 a Line-A-Emulátor inicializálását végzi. Ekkor többek között az a0 regiszterbe kerül a Line-A rendszerváltozók báziscíme. Ehhez képest +2 offsettel kapjuk meg a word méretű v\_lin\_wr rendszerváltozót, amely azt adja meg, hogy egy képernyősor hány byte hosszúságú. A következő lépés a képernyő kezdőcímének lekérdezése (get\_logbase). Ez a Logbase nevű XBIOS rutin használatával történik, mely a d0 regiszterbe a képernyő kezdőcímét tölti.

Ezután az adr\_tab címkevel jelzett címtáblázat felépítése következik. A VBL-rutin ezt fogja használni a képernyő jobb felső sarkát képező címek megállapítására. A számítógép rendszerváltozói "védtett" memóriaterületen vannak, így ezek csak a CPU supervisor üzemmódba való átkapcsolása után érhetőek el. A super\_on-nal jelölt rész a supervisor üzemmódba való átkapcsolást végzi a Super nevű GEMDOS rutin segítségével. Most már elérhető a \$4F2 címen található sysbase rendszerváltozó. Ez szintén egy táblázatra mutat, melynek 24. byte-ján található az os\_kbshift rendszerváltozó címe, ahol a 4.bit a Capslock billentyű állapotát jelzi. Ha ennek a bitnek 0 az értéke, akkor "kisbetűs", ha pedig 1 az értéke, akkor "nagybetűs" üzemmódban van. Ezt az értéket szintén a VBL-rutin fogja használni, ezért ezt a címet a kbshift címke által jelölt helyre mentjük el (get\_kbshift). Az ATARI számítógépek egymás után több VBL-rutin végrehajtására vannak felkészítve. Ezek számát a \$454 címen található word hosszúságú nvbls rendszerváltozó tartalmazza. Az installált VBL-rutinok kezdőcímei a \$456 címen található vblqueue rendszerváltozó által mutatott táblázatban vannak elhelyezve, ezek a az úgynevezett VBL-slot-ok. Ha van szabad (még nem használt) VBL-slot, akkor az 0-t tartalmaz. A get\_slot-tal jelzett programrész kikeresi az első szabad slot címét, ha talál szabad slot-ot, akkor az add\_vbl, egyébként a no\_free\_slot hajtódik végre. Az add\_vbl a szabad slot-ban elhelyezi a VBL-rutin kezdőcímét, ettől kezdve működik a VBL-rutin. Ezután már csak a CPU user módba való visszaállítása (super\_off), az "Installed" felirat megjelenítése és a programból való kilépés van hátra. A programból való kilépés a ptermres nevű GEMDOS rutinnal történik, mely a start és az endprg címkek közötti részt a kilépés után is rezidensen hagyja a memóriában. Erre azért van szükség, hogy a VBL-rutin egészen a gép kikapcsolásáig a

gépben maradjon. A no\_free\_slot szintén visszakapcsol user-módba, de az "Error: No free Slot" feliratot írja ki a képernyőre és a programból a pterm0 nevű GEMDOS rutinnal lép ki, tehát a program által lefoglalt memóriaterület a kilépés után felszabadul.

A VBL-rutin:

A VBL és az Install címkek között elhelyezkedő programrész a VBL-rutin, ez fog minden képváltáskor végrehajtódni. A rutin megvizsgálja a CapsLock állapotát (a kbshift által mutatott byte 4. bitje), majd "nagybetűs" üzemmód esetén caps\_on-nal "kisbetűs" esetén pedig a caps\_off-al jelzett rész hajtódik végre. E két rész az adr\_tab táblázat segítségével a képinformációt tartalmazó memóriaterület megfelelő címekre másolja a kört. Ha a kör helyett valamilyen más alakzatot kívánunk megjeleníteni, akkor az itt látható bitmin-tát kell a kívánt alakzatnak megfelelően módosítani.

start	opto+,ow-	
vbl	bra	install
	lea	adr_tab,a0
	move.l	kbshift,a1
	move.b	(a1),d0
	and.b	#\$10,d0
	beq	off
	move.l	(a0)+,a1;caps_on
	move.b	#0,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00011000,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00111100,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%01111110,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%01111110,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00111100,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00011000,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	#0,(a1)
	rts	
off	move.l	(a0)+,a1;caps_off
	move.b	#0,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00011000,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00100100,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%01000010,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%01000010,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00100100,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	##%00011000,(a1)
	move.l	(a0)+,a1
	move.b	#0,(a1)
	rts	
adr_tab	ds.l	8
kbshift	ds.l	1
install	pea	msg_0
	move.w	#9,-(sp)





```

trap      #1
addq.l    #6,sp
dc.w      $a000 ;linea_init
move.l    2(a0),v_lin_wr
move.w    #3,-(sp) ;get_logbase
trap      #14
addq.l    #2,sp
clr.l     d1 ;calc_addrtab
move.w    v_lin_wr,d1
add.l     d1,d0
subq.l    #1,d0
move.l    d0,adr_tab
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+4
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+8
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+12
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+16
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+20
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+24
add.l     d1,d0
move.l    d0,adr_tab+28
clr.l     -(sp) ;super_on
move.w    #$20,-(sp)
trap      #1
addq.l    #6,sp
move.l    d0,s_stack
move.l    $412.w,a0 ;get_kbshift
move.l    $24(a0),kbshift
moveq     #1,d3 ;get_slot
move.l    $456.W,a0
addq.w    #4,a0
bra       chk_slot
next_slot addq.w    #4,a0
addq.w    #1,d3
chk_slot cmp.w     $454,d3
bge       last_slot
move.l    (a0),d0
bne.s     next_slot
last_slot cmp.w     $454,d3
bge       no_free_slot
move.l    #vbl,(a0) ;add_vbl
move.l    s_stack,-(sp) ;super_off
move.w    #20,-(sp)
trap      #1
addq.l    #6,sp
pea       msg_instd ;"installed"
move.w    #9,-(sp)
trap      #1
addq.l    #6,sp
clr.w     -(sp) ;ptermres
move.l    #endprg-start,-(sp)
move.w    #31,-(sp)
trap      #1
no_free_slot move.l    s_stack,-(sp) ;super_off
move.w    #20,-(sp)
trap      #1
addq.l    #6,sp
pea       msg_error ;"error"
move.w    #9,-(sp)
trap      #1
addq.l    #6,sp
clr.w     -(sp) ;pterm0
trap      #1

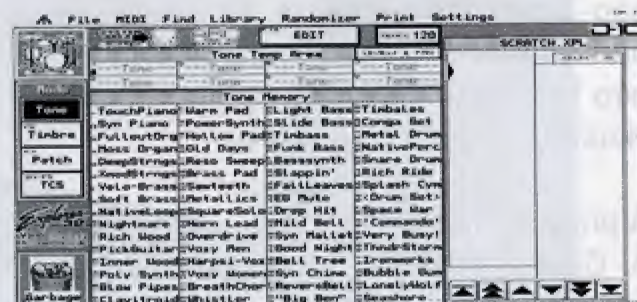
section data
msg_0      dc.b     'CapsLock-display',10,13,0
msg_instd  dc.b     'Installed',10,13,0
msg_error  dc.b     'Error: No free Slot',10,13,0
section bss
v_lin_wr   ds.l     1
s_stack    ds.l     1
endprg

```

Klettner Péter

Gyakran merül fel kétely az Atari gépek szoftver ellátottsága kapcsán, de valójában a programválaszték - még azonos témakörön belül is igen változatos és színvonalas. A legtöbb jó program azonban csak nyugati forrásokból volt elérhető, mivel e géptípus hazánkban kevésbé volt ismert. Ma az Atari (az ST-k és a magasabb kategóriájú típusok) - adottságainak köszönhetően - egyre szélesebb körben válik ismert is kedvelt géptípussá, hisz alkalmazást nyert a modern zenei világban, a számítógépesített kiadványszerkesztésben, a grafika és az animáció területén, s nem utolsósorban az üzleti életben. Az egyik fő felhasználási felület a "DeskTop Puplishing" (számítógépes kiadványszerkesztés), melyben a legnépszerűbb kiadványszerkesztő, a Calamus teljes nyomdai előkészítést tesz lehetővé. A különböző grafikus programokkal előállított grafikákat, és az előre begépel (vagy beimportált) szövegállományt a Calamus külön-külön objektumokként kezeli, így az utólagos módosítások egyszerűen és gyorsan elvégezhetők. A szöveg vektorkarakterekkel jelenik meg, ami azt jelenti, hogy a betűméret szabadon változtatható. (Raszterfontok alkalmazásánál ez nem volna lehetséges, mivel ott a betűk felnagyítása minőségromlással jár). A kiadványszerkesztés fontos kiegészítői a grafikus programok, amelyek két nagy csoportra oszthatók, úgymint raszter- és vektorgrafikus programok. (Meg kell jegyezni azonban, hogy léteznek olyan szoftverek is, amelyek mindkét grafikai módot támogatják) Nagyon jó - általam is ismert - raszter-program a STAD, a Lava-Draw és az Arabesque. Mindegyikben vannak sajátos lehetőségek, és többféle file-formátumot is ismernek. A precíz kidolgozást igénylő vektorképek előállításában segít az OutlineArt és a Didot Art, melyekkel bonyolult alakzatok is nagyon egyszerűen (és látványosan) állíthatók elő. Ábránk elkészítésekor kalapácsot, harapófogót, különböző ikonokkal jelölt eszközöket használunk, s így szinte az ember szájába rágja a program nagyszerű lehetőségeit. A zenei alkalmazások területén szinte egyeduralmat élvez az Atari. Rendkívül kedvező ára mellett olyan igényeket is képes kielégíteni, amelyek hagyományos stúdiófelszerelésekkel nehezen megoldhatók, vagy megoldhatatlannak számítanának. Például igen sokoldalú és hatékony sequencer-programok láttak napvilágot. E programok feladata a hangszereken eljátszott dallam paramétereinek rögzítése, illetve korrigálása. Mivel mindez digitális úton a számítógép memóriájában történik, (mechanikus alkat-

részek nélkülözésével) a feldolgozás gyors, és bármilyen elgondolás szerint véghezvihető. A két legismertebb- és bátran mondhatom, hogy eddig a legjobb - sequencer-program a Notator és a Cubase. A két program két különböző cég terméke (C-LAB és Steinberg), s bár lehetőségeiket nézve közel azonos szinten vannak, struktúrájuk és felhasználói felületük merőben más. A sequencer-programok mellett igen fejlett hangszínszerkesztők is készültek. Ezek az ún. editorok - ellentétben a sequencer-ekkel csak a megfelelő hangszerhez kapcsolt számítógépen használhatók. A C-LAB elkészítette a Roland, a Korg és a Yamaha szintetizátorok editorjait, az Explorer 32/M1-et és a Polyframe sorozatot (megvásárolhatók az Atari boltban), melyek alapfeladatuk ellátása mellett hangtárként is szolgálnak.



Nézzük, mi újság az üzleti életben? Nos, ez ügyben csak jó hírrel szolgálhatok, hiszen megjelent néhány olyan program magyar nyelven is, amely messzemenően támogatja az üzleti életben felmerülő adminisztratív feladatok megoldását. Így például a CyPress szövegszerkesztővel és a 1st Base adatbankkal egy önállóan dolgozó vállalkozó már elvégezheti szükséges adminisztrációját. Egy kis gyártóüzem vagy egy kereskedelmi iroda teljes áruforgalmát le lehet bonyolítani a K-Fakt ügyviteli- és a K-Fibu kettős könyvelési programmal, beleértve a raktári nyilvántartást, a számlázást, valamint a mindenre kiterjedő statisztikákat. Az üzleti eredmények kiértékeléséhez hasznos lehet a



SciGraph grafikon- és táblázatkészítő program, amely színes, térbeli ábráival segít eligazodni az adatrengetegben. Mivel a szoftverválaszték folyamatosan nő, az - a már eddig is kedvező - árak pedig csökkennek, az Atari egyre inkább megállja a helyét a modern számítástechnika más nagyjai között.

Aczél Krisztián



*Szeretettel üdvözlök Mindenkit az első papírból készült Guru demorovatában, bla bla bla...*

Ehhez hasonló zengzetes bevezetőt semmi kedvem írni és remélem nincs is olyan elvetemült, aki igényt tartana rá, úgyhogy vágjunk rögtön a dolgok sűrűjébe. Aki figyelemmel kísérte a hazai Amigás életet, az örömmel tapasztalhatta, hogy kezd beindulni a gépezet, újságok/demorovatok tűntek el ill. jelentek meg több kevesebb sikerrel. Egyre több aktív magyar democsoport hallat magáról figyelemre méltó produkciókkal. A rendezvények hiánya miatt sem panaszkodhatunk. November óta volt egyszer két BASH és kettő a szokásos karácsonyi fajtából (de, inkább "no comment"). Külföldön is történt egy s más, mégpedig Szilveszter előtt rendezték talán minden idők legnagyobb copy partyját, a Cristal, Anarchy, Silents konferenciát, ahol több mint 1200 dude volt jelen, képviselve Európa szinte valamennyi fontos csoportját. A demo/gfx/music compon kb 6000 dollárnyi nyereményt osztottak ki, így az elvárásoknak megfelelően fantasztikus munkák születtek.. És most mindenki kapaszkodjon, a továbbiakban megismerkedünk az első három helyezettel.



#### *Odyssey/ALCATRAZ:*

"A harmadik galaktikus rendszerben 300 éven keresztül bárki szabadon utazhatott az interplanetáris pályákon. Senkit nem kötöttek szigorú törvények. Minden ember szabadon élt és bármely bolygón letelepedhetett. De most 2073-ban, a Sisma században minden drasztikusan megváltozott. Egy másik univerzumból, a Kryllion nevű bolygó lakói támadták meg az eddig virágzó galaktikus rendszert. Kegyetlen pusztításaik során emberek millióit gyilkolták le vagy taszították börtönbe. Az ellenálló titkos tanácsa a hős Zork-ot kéri fel egy szinte lehetetlennek látszó feladatra, az elenséges bázis

elpusztítására. Az akció kezdetét veszi....." Így indul az enyhén stupid kerettörténet, amely végigkísér egy eddig páratlan technikájú és kivitelezésű vektorfilmet. A demo elsősorban az 5 lemezes méretének köszönheti egyedülállóságát, s annak, hogy magába foglal egy musicdiscre való zenét, egy slideshowt is megtehető grafikát, amelyet PGCS, a csoport legismertebb tagjának ízléses design-ja forraszt egybe az eddig megjelent egyik legszínvonalasabb polygonprogrammal. Ez nem egy szokványos demo, ahol egy jó hangzású zenét összehasonlítanak egy-egy pofás grafikával, és közben mutatnak egy két új rutint, itt minden lépés forgatókönyvszerűen követi egymást, a zenék és hanghatások időzítve vannak a cselekmény hanglejtéséhez, amely az első félórán magával ragadja a bamba szemlélőt. A legkiemelkedőbb példa az a jelenet, amikor Zork elpusztítja az öt támadó vadászokat. Az összecsapások koreográfiája és a robbanások egyszerűen fantasztikusak. Nagyon sok elemet kölcsönöztek a STAR WARS-ból, így kiválóan oldották meg a hiperűrsebességre kapcsolás folyama-



tát. Azonban egy kicsit túlzásba vitték a vízalatti és domborzati vectorlandscape bemutatását, valamint a bolygók közti bolyongás elnyújtása is álmosító. A történet vége felé felbukkan egy közepes minőségű szimulátor, majd egy tetszetősen kivitelezett labirintusjelenet. A befejező részben a korábban látott grafikák fekete-fehér felvillantása nagyban hozzájárul a filmszerűséghez... Ebben a demóban nem az új ötletek változatossága, hanem a művészi kivitelezés és a design érdemelte meg az aranyérmet.

#### *Hardwired* **CRIONICS'n'SILENTS:**

Tapasztalt demosoknak ez a két név fogalmat jelent. CRIONICS, akiktől eddig csak magasszintű és nagy terjedelmű programokat láthattunk és SILENTS, az egyik legősibb múltra visszatekintő csoport, melynek törzsét két tehetséges

**DEMOLOGIA**

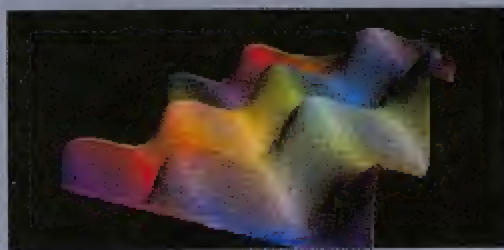




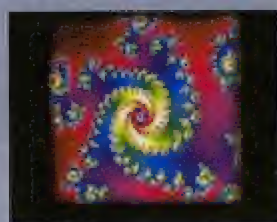
művész Mikael Balle és Jesper Kyd alkotja, most közös produkcióval léptek "scene"-re. A demo két lemezt ölel fel, melyből az első egy precízen kivitelezett animációt tartalmaz, amit a program teljes egészében a memóriába tölt. A film során bemutatott képek egy része interlace üzemmódban jelenik meg, s fotóminőségű grafikai munkát takar. Eztán kezdődik az igazi show! Az új ötletek parádés feldolgozásban követik egymást a képernyőn. Láthatunk egy új típusú bobrutint, egy 48 oldalú glenzvectort, 14400 sinusdotot, ami eddig egyedülálló, valamint a zene ütemére átalakuló szellemképes polygon testeket. Az animált ray-traced mellékhelyiség kivitelezése teljesen precíz, bár nem tudom ki sz.... tükör előtt? Figyelemre méltó egy kockában elhelyezett hajlékony vonalvector ill. egy zselédarab mozgását utánozó kocka. Egy kellemes grafika előterében bemutatnak egy érdekesen perspektívikus twisted (iker) scrollt, majd a technikailag érdekes rész befejezésekként komplex árnyékhatások következnek. A demo "szokványos" vectorfilmmel zárul, amely nem mindennapi grafikai környezetben játszódik. Az egyik

#### Colors / DEVILS:

Franciaországban az IRIS konferencia első helyezettjeként látott napvilágot ez a színekről elkeresztelt demo. Egy gusztusos be-



vezető és credits után kezdődnek az igazán szép átmeneteket bemutató rutinok. Láthatunk egy animált mandelbrotképet, valamint egy pár sok színű light sourced vectort. A leglátványosabb rész azonban a H.A.M képernyőt használó "synthetic landscape", ami nem más, mint félgömbök ill. hullámalakok halmaza egy képzeletbeli síkon, a szírvárvány 4096 árnyalatában. Az utolsó nagy durranás a greetings part, ahol egy szintén 4096 színű fraktál grafikát láthatunk. Hasonlóan az előző programhoz mind a grafika/design, mind a zene tekintetében a Colorsról is csak pozitív jelzőkkel lehet szólni!!!



leglátványosabb ötlet azonban a credit part, ahol minden egyes korábban bemutatott képernyő kicsinyített mása alatt olvashatjuk a készítő névsorát. Sokak szerint nemcsak programozástechnikailag a legjobb valaha készített demo.

#### Voyage / RAZOR 1911

Ki ne emlékezne erre a csoportra, akik mindig forradalmi újításokkal lepték meg az Amigások táborát. Tőlük láthattunk először vertikális rasztercsíkokat és ők valósították meg a

64-en oly divatos karakteres plazmaeffektust is. Ezúttal megint robbantottak, demojuk örült dinamikával kezdődik (úgy látszik a filmszerű megoldások kezdenek teret hódítani), azonban az ezt követő realtime grafikai animációs rész sajnos túl hosszú sikerült, s visszafogja a megszokott tempót (legalábbis a 73. BBS szám után). Ezt követi egy lépegető perspektívikus környezetben, majd indul a program második része, amit teljes technikai váltás jellemez. Mantronix és Tip a két PHENOMENA tag dinamikus zenéje rendkívüli hangulatot ad a továbbiakban. Egy lenyűgöző vectoros úrjelenetet után, jó pár körbenforgó apró labdát szírpantanak a kép tetejére. Ennek az az érdekessége, hogy egy új eljárással magát a hátteret is megforgatták. A demo fénypontja az az animált polygonember, amelyet először egy négyzethálós kockában láthatunk futni, majd saját tükör- valamint szellemképének társaságában. Erről a programról nem szabad megfeledkeznünk, mert megállja a helyét az előző két óriás árnyékában is.

Jean



#### The White Room/GENESIS'n'LIVE ACT:

Félreértés ne essék, ezt a GENESIS-t ne tévesszük össze a legendás dán kalózcsoporttal. Ők egy újaonnan alakult magyar csoportot képviselnek, s a korábbi jól ismert LIVE ACT-tal közös első produkciójukkal meg is nyerték a február végén megrendezett SB23C BASH II demoversenyét. A program rendkívül izléeses, talán nem túlzás, hogy a Ray Of Hope 2 után a legjobb magyar demo. A bemutatott rutinok oroszlánrésze különleges vectortesteket kezel. Látható egy borostás fiatalember, amint a fejére csúrnak egy régimódi cilindert, majd közösen egy autóvá alakulnak át. De ez még semmi ahhoz a nagyon sok színű hengerhez és tetraéderhez képest, amivel később találkozhatunk. A legnagyobb poén azonban a demo végén becammogó repülő tanuló csirke. A polygon jeleneteket megszakító ray-traced ill. fractal képek tovább javítják a teljes összhatást. Egy újabb program, amire mi magyarok büszkék lehetünk!



Kecskeméten, a második helyezést a híres/hirhedt FIRE CREW érte el Fireland című egy lemezes demójával, emellett érdemes felfigyelnünk a LAMER CREW két "poénosan?" gusztustalan "produkciójára" a Cube Introra ill. a Black Hole nevet viselő nagyobb lélegzetű műre. Az utóbbi időben régi 64-es csillogatok is fel-feltűntek a scene-en, így a svéd HORIZON Party Demo néven kiadott egy erősen matematikai programot, ami fraktálokat, képeket és animációkat forgat különböző vectortestek oldalán. Ezt követően a norvég PANORAMIC DESIGN egy Never Again nevet viselő trackmoval fejezte be pályafutását. A karácsonyi meetingen egy új svéd csapat a VIRTUAL debutált Real Empathy című két lemezt felölelő munkájával. A demo különlegessége, hogy egy viszonylag színvonalas arcade játékot is tartalmaz. A DUAL CREW úgy látszik kezd magához térni és a Brain Drain nevet viselő trackmo után a finn COMPLEX-el közösen egy három lemezes musicdiscel rukkolt elő. A Finlandia válogatásokat tartalmaz a legjobb finn művészek alkotásaiból. Egyébként ugyanitt a CHROME gondozásában megjelent a Digital Disco második része két lemezen. OFFWORLD a tőlük megszokott különleges designban adta ki Hallucinogen címmel legújabb négy zenét bemutató musicdiscét. A mostanában igen komolyan fejlődő dán BASTARDS előrukkolt egy szép grafikai megoldásokat tartalmazó zene-gyűjteménnyel, a Cyber Sound-sal. Szintén Dániában látott napvilágot egy STATIC BYTES musicdisc Cutcreations néven. A lemez 9 melódiát mutat be, s az alkotók ígértete szerint nem-sokára jön a folytatás! Igazi nagy robbantást jelent a Crystal Symphonies második része. Talán fölösleges minősíteni, elég annyit, hogy ez is PHENOMENA produkció. Végezetül egy új francia csoport, az OUTSIDERS rukkolt elő egy lemezt felölelő technomix-el 1..2..3.. techno



**Hosszú hallgatás után a HiSoft végre megjelentette a Devpac Amiga új verzióját. Az új rendszerrel kapcsolatban csak szuperlatívuszokban beszélhetünk, hiszen a HiSoft egy olyan fejlesztőeszközt adott az Amigás programozóknak, ami minden igényt messzemenően kielégít.**

Ezért gondoltuk úgy, hogy némi ízelítőt kell adnunk ebből mindenkinek, aki assembly programozással foglalkozik.

Mielőtt belekezdenénk, nézzük meg azt, hogy milyen fő alkotóelemekből áll a Devpac 3.

**1. Devpac:** az integrált környezet, editor. Újdonság az editorban, hogy egyszerre több file editálható és követi azt az új irányzatot is, hogy a requesterek-ben nem csak egérrel, hanem billentyűvel is választhatunk. Ebből a környezetből hívható az assembler és a monitor/debugger, valamint számos szolgáltatást nyújt, amiért érdemes használni.

**2. GenAm:** az assembler fordító. Ismeri a 680x0 és 68332-es processzorokat, támogatja a 68881/2 koprocesszorokat és a 68851-es MMU egységet is. Az előző verzióhoz képest (2.15) mintegy 40%-kal gyorsabban fordít.

**3. MonAm:** a monitor/debugger. Lényegében nem változott a korábbi verzióhoz képest, de azért kibővítették néhány nagyon kellemes újdonsággal. Szorosan kapcsolódik hozzá egy monam.libfile nevű állomány, amit a LIBS: könyvtárba kell bemásolni.

**4. A Devpac tartalmazza az eredeti Commodore include file-okat (v1.3).** Ezek használata erősen javasolt, ha az operációs rendszerrel együttműködő programot készítünk, hiszen rengeteg definíció és deklaráció található bennük. Szép számmal akad belőlük néhány directory-ban szétszétva.

Ha dolgozni is akarunk, akkor a legjobb megoldás az, ha minden önálló munka más könyvtárban van. A munkakönyvtárakba másoljuk be a Devpac.prefs, MonAm.prefs és GenAm.opts nevű file-okat, ha ezek már léteznek. Ha nincsenek még, akkor majd később lesznek, amikor a környezet paramétereit elmentjük. Ezen file-ok a programok konfigurációs adatait tartalmazzák, ha valamelyik nem létezik, akkor az indított program az alapbeállításait használja. Most már talán neki-kezdhetünk a rendszer boncolgatásának. Általában az ismerkedés minden programmal úgy kezdődik, hogy az ember végignézegeti a menüket és ebből képes

messzemenő következtetéseket levonni. Ne tegyük, bár első ránézésre aggasztó, hogy milyen sok műveletet nem lehet billentyűzetről elvégezni. Ez azonban nem igaz, ha így lenne, akkor a rendszer használhatósága nagyságrenddel csökkenne.

A menük átnézése előtt ismerkedjünk meg az alapvető editálási funkciókkal.

**ENTER:** a kurzor a következő sorra lép, a kurzor után álló karakterek átkerülnek az új sorba. **CTRL-ENTER:** új sor beszúrása a kurzor sorába. **SHIFT-DEL:** a sorban a kurzor mögött álló összes karakter törlése. **SHIFT/Amiga-BACKSPACE:** a sorban a kurzor előtt álló karakterek törlése, a kurzor a sor elejére áll.

**CTRL-BACKSPACE, CTRL-Y:** az aktuális sor törlése. **CTRL-W:** read-only mód ki/bekapcsolása az aktuális editorablakban. Ha bekapcsoljuk, akkor nem tudjuk az ablak tartalmát módosítani. **CTRL-'':** az aktuális sor végéhez fűzi a következő sort. **CTRL-'=':** a kurzor mögötti karaktereket a következő sorba rakja. **HELP:** az editor verziója és szerzője mellett az aktuális ablak adatait adja meg: sorok száma, file hossza és a kurzor koordinátái. **SHIFT és a numerikus billentyűzeten lévő nyilak:** a szöveg scrollozása az adott irányban. A kurzor pozíciója mindaddig változatlan, amíg ki nem kerülne a képernyőről. **SHIFT/CTRL-balranyíl:** a kurzor így az aktuális sor elejére áll. **SHIFT/CTRL-jobbranyíl:** a kurzor az aktuális sor végére áll. **SHIFT-felnyíl:** az ablak első sorának első oszlopára áll, ismételt használatánál visszafele lapoz a szövegben. **SHIFT-lenyl:** az ablak utolsó sorának első oszlopára áll, ismételt használatánál előrele lapoz a szövegben. **CTRL-felnyíl:** a szöveg első sorára állítja a kurzort. **CTRL-lenyl:** a szöveg utolsó sorára állítja a kurzort. **ALT-balranyíl:** a kurzor előtt álló szó elejére állítja a kurzort. **ALT-jobbranyíl:** a kurzor mögött álló szó elejére állítja a kurzort. **F1:** a kurzor pozícióját kijelöli a blokk kezdetének. **F2:** a kurzor pozícióját kijelöli a blokk végének. **SHIFT-F1:** ugrás a blokk kezdetére (F1 által kijelölt pozíció). **SHIFT-F2:** ugrás a blokk végére (F2 által kijelölt pozíció). Blokkot kijelölhetünk az egér segítségével is úgy, hogy az egeret a blokk kezdőkarakterére állítjuk és a bal gomb

lenyomásával a blokk utolsó karakterére mozgatjuk. Ha ugyanazon a pozíción nyomunk F1-et és utána F2-t, akkor a blokk-kijelölés megszűnik.

Röviden ezek az alapvető editálási funkciók. Most rátérünk a menük ismertetésére. Fontos, hogy ahol az Amiga billentyűre történik hivatkozás, ott mindig a JOBB oldali Amiga billentyűről van szó.

## Project

**New (Amiga-N):** nyit egy új editorablakot Untitled néven.

**Open (Amiga-O):** forrásszöveg betöltése egy új editorablakba.

**Close:** az aktuális editorablak lezárása. Ha módosítás történt a szövegben és nem volt kimentve, akkor arra figyelmeztet.

**Save (Amiga-S):** az aktuális ablak szövegének elmentése. A névre csak akkor kérdez rá, ha a szöveget először mentjük ki (pl. New után).

**Save As... (Amiga-A):** szöveg elmentése átnevezéssel.

**Save Changes:** az összes módosított szöveg kimentése (minden ablakból).

**Revert:** az utolsó mentett állapot visszatöltése (nem a .bak file!). Visszatöltés előtt még rákérdez, hogy biztosak vagyunk-e a dolgunkban.

**Print (Amiga-P):** szöveg nyomtatása az aktuális ablakból.

**Print As...:** szöveg nyomtatása az aktuális ablakból paraméterállítással. A megadható paraméterek: First Line (az első kinyomtatandó sor), Last Line (az utolsó kinyomtatandó sor), Copies (példányszám), Print to (hova történjen a nyomtatás; itt megadhatunk filenevet is). Meghatározható, hogy a szövegből mi kerüljön nyomtatásra: **Whole File** (az egész szöveg), **Selected Block** (az aktuálisan kijelölt blokk), **Line Range** (a First Line és a Last Line által közrezárt sorok). Kérhetjük a sorok sorszámozását is. Az előző menüpont (Print) az itt beállított adatok szerint fog nyomtatni. A beállításokat a Save Settings (lásd később) elmenti.

**Delete:** file törlése. Óvatosan bánjunk vele, mert nem kérdez rá, hogy a file biztosan törölhető-e!





**About (HELP):** megadja az editor verziószámát, szerzőjét, plusz az aktuálisan szerkesztett szöveg adatait.

**Quit Devpac (Amiga-Q):** kilépés a Devpac rendszerből. Ha van olyan editorablak, ahol nincs kimentve a szöveg, akkor ott figyelmeztet annak lezárása előtt (mint a Close menüpontnál).

Mint láttuk, ez a menü főként fileműveleteket tartalmaz. Használatát erősen megkönnyíti, ha a LIBS: könyvtárban elhelyezzük az arp.library-t. Sajnos más (korszerűbb) requester segédkönyvtár (pl. req.library, reqtools.library) használatát nem támogatja a rendszer.

**Edit** A blokkműveletekhez mindenképpen szükségünk van a DEVS: könyvtárban a clipboard.device-ra és a clipboards directory-ra. Ezek hiányában a blokkműveletek nem végezhetők el. Ha floppyn dolgozunk, akkor célszerű egy "Assign CLIPS: RAM:" parancsot kiadni, mert így sokkal gyorsabbak lesznek a blokkműveletek (ilyenkor nem kell a clipboards directory sem).

**Cut (Amiga-X, SHIFT-F5):** a kijelölt blokk átmásolása a clipboard-ba és kitörlése a szövegből.

**Copy (Amiga-C, SHIFT-F4):** a kijelölt blokk átmásolása a clipboard-ba.

**Paste (Amiga-V, F5):** az előzőleg Cut vagy Copy művelettel kiválasztott blokk bemásolása a kurzor után. Természetesen többször is másolható ugyanaz a blokk, a clipboard-ból nem törlődik.

**Erase (SHIFT-F3, CTRL-DEL):** a kijelölt blokk törlése. A blokk nem kerül be a clipboard-ba, hanem véglegesen elveszik, ezért ezzel a művelettel bánjunk körültekintően.

**Undo Line (Amiga-Z):** az aktuális sorban történt módosítások helyreállítása addig, míg nem hagyjuk el a sort.

**Undelete Line (CTRL-U):** az utoljára

CTRL-Y vagy CTRL-BACKSPACE segítségével törölt sor visszaállítása a kurzor sorában. A törölt sort bármennyiszer 'visszatörölhetjük'.

**Paste File (Amiga-I):** forrásszöveg bemásolása az aktuális szövegbe a kurzortól kezdve.

**Save Block... (F3):** a kijelölt blokk kimentése file-ba.

### Search

**Find... (Amiga-F):** szöveg keresése. A megjelenő ablakba beírhatjuk a keresett szót vagy annak egy részletét. A keresés vezérlésére szolgálnak a Case Sensitive (különbséget tesz a kis és nagybetűk között ha be van kapcsolva) és a Whole Words (bekapcsolása után a beírt szöveget csak akkor találja meg, ha az teljesen egy különálló szó) kapcsolók. Ha megtalálta (vagy nem) a szöveget nem lép ki a Find ablakból, lehetőségünk van újra keresni a következő vagy az előző előfordulást. Ha ki akarunk lépni, válasszuk a Cancel-t vagy nyomjunk ESC-t.

**Find & Replace... (Amiga-R):** szöveg keresése és cseréje. A Find menüpont-hoz hasonlóan itt is szerepel a 'Case Sensitive' és a 'Whole Words'. Ha a lecserélendő szöveget megtalálja, akkor a kurzor rááll a lecserélendő szövegrészlet elejére. Kereshetjük ilyenkor a következő vagy az előző előfordulást, lecserélhetjük a szövegrészt vagy az összes előfordulást a kurzor után. A Replace All művelet esetén nem kérdez rá, hogy biztosak vagyunk-e benne!

**Find Next (CTRL-N):** a Find vagy a Find & Replace menüpontnál beírt szöveg keresése a kurzor után.

**Find Previous (CTRL-P):** a Find vagy a Find & Replace menüpontnál beírt szöveg keresése a kurzor előtt.

**Replace (CTRL-R):** a Find & Replace menüpontnál beállított paraméterek alap-

ján dolgozik. A kurzor utáni első előfordulást cseréli le.

**Go to Line (Amiga-G):** ugrás a szöveg adott sorára.

**Go to Bookmark (Amiga-0..9) és Set Bookmark (Shift-Amiga-0..9):** ez egy nagyon jó dolog az editorban. Lehetőségünk van tíz 'könyvjelző' elhelyezésére, ami tulajdonképpen semmi mást nem jelent, mint azt, hogy tíz különböző sort jelölhetünk meg, ahova bármikor visszaugorhatunk. A megjelölt sorra akkor is visszatál az editor, ha elé sort szúrunk be, vagy törölünk (ha a megjelölt sort töröljük, akkor valamiért nem működik...).

### Window

**New Window (Amiga-W):** új editorablak nyitása az előző editorablak tartalmának átvételével. Akkor célszerű használni, ha az új szöveget Save As... segítségével mentjük majd el. Ameddig nem változik meg az új ablakban a file neve, addig az előző ablakban is láthatók a módosítások.

**Activate Next (Amiga-'):** a következő editorablak aktivizálása. Az utolsó ablak után az első következik.

**Activate Previous (Amiga-'):** az előző editorablak aktivizálása. Az első ablak után az utolsó következik.

**Centre Window (Amiga-'/):** a kurzor sorának középre helyezése.

**Window Layout:** a nyitott editorablakok elhelyezkedésének beállítása. Öt féle elrendezési forma van. Miután ezek közül választottunk, választhatjuk az Arrange All menüpontot, amikor az összes ablakot átrendezi vagy az Arrange Views-t, amikor csak az aktuális ablakkal foglalkozik.

**Bring to Front (Amiga-'):** az aktuális ablak felülre helyezése.

**Send to Back (Amiga-'):** az aktuális ablak alulra helyezése.

Brazil

**HA ezentúl a GURU mellett döntesz,** legegyszerűbb ha, előfizetsz rá! Így minden hónapban pontosan postázzuk a címedre. Tehát ragadj rózsaszín posta utalványt és némi készpénzt, amely segítségével a GURU előfizetők népes táborába kerülhetsz, amivel a későbbiekben fantasztikus előnyök és óriási ajándékok párosulnak.

**Ne késlekedj és légy rendszeres olvasónk.**  
címünk: GURU 1399. Budapest Pf. 701/765





# Commodore



## Novotrade 2C

Ez az üzlet sok mindenkinek ismerős, és biztos állíthatjuk, hogy .....

### De akiknek még nem:

C64	14.600.-
Datasette	3.000.-
1541/II Floppy Drive	16.600.-
C1531 C64 Mouse	3.500.-
1802 Monitor	25.000.-
Amiga 500	49.900.-
1084S Monitor	32.000.-
RF Modulator	3.900.-

- Gépeinkhez országos Commodore szakszervizhálózatot biztosítunk

- Budapest legnagyobb szakkönyv választékával állunk vásárlóink rendelkezésére

- Folyamatosan bővülő játékprogram választékunk mellett lemezek, kábelek, diskbox-ok is kaphatók üzletünkben

- Szeretettel várjuk a régi és leendő viszonteladóinkat.
- Egész évben folyamatos ellátást biztosítunk a Commodore termékekből.
- Rendszeresen nálunk vásárló viszonteladóink részére folyamatosan növekvő árkedvezményeket biztosítunk.

Budapest XIII. Balzac u. 35. Tel.: 1-402-954 Fax.: 1-315-933





**E**bben a rovatocskában szeretnénk bemutatni azokat az úttörő kísérletezéseket, amelyeket kis hazánk programfejlesztői követnek el.

Rendhagyó tudósítás az eddig talán leg-sikeresebb magyar játék sorsának alakulásáról. 1992. január 20. Budapest. Budavári Panoptikum. Az Electronic Zoo pénzt és energiát nem sajnálva saját premiért rendez az első magyar számítógépes szerepjáték megjelenésére. Mindenki itt van, aki a világ nagy számítógépes magazinjainál számít. (Csak zárójelben jegyzem meg, a magyarok közül senkit sem ért a megtiszteltetés, hogy jelen legyen. Meditáltam rajta, hogy mi miért nem voltunk ott, de csak arra jutottam, hogy vannak emberek, akik hajlamosak a feledékenységre.) Tényleg minden kötözködés nélkül a GURU volt az első, ami írt a játékról, no de félre a személyes dolgokkal, inkább foglalkozzunk a játék sorsával.

1990. december 15. Computer Karácsony Egy eldugott sarokban, egy ígéretesnek tűnő játék-demo keres sponzort. Sok jó ötlet vár megvalósításra. A szép dungeon grafika mellé, újszerű külső világ a terv. Hosszú hónapokig csend, majd új hírek jönnek, megalakult az Art Game Bt. Már

## **Abandoned Places - Time for the Heroes. Avagy az Elhagyatott helyek hősei is képesek meglepő dolgokra.**

majdnem kész a játék. Rémhírek - viszontsaküldték a cégek, újra kell írni az egészet. Ezek után valós információk nem érkeznek. A fejlesztők teljes hallgatásba rejtőznek. Abszolút semmi információ. (0) Találgatások és hosszú csend után végre meg-



érkezik a nagy hír, majdnem kész a játék. Sőt!! 1991. December 6. Játsható a kész tesztverzió a Műszaki Egyetem Computer Mikulásán. A rendezvény kis látogatottsága miatt csekély számú számítógépes döbben rá, itt az első eladott nagyszabású magyar játék. Kicsit kapkodó végső simítások. Nagy reklámkampány Németországban és az angol nyelvterületeken. A PowerPlay és az Amiga Format unicumként teszteli és kiemeli azt, hogy mekkora dolog az hogy egy volt "kommunista" országban is elkészült az első ilyen jellegű munka.

Néhány szó a játékról. A nagy tervekből sajnos ugyan elég sok csak megcsonkítva készült el, de a játék mégsem szokványos kalandjáték. A négy főhős meghatározott missziókat teljesít Kalynthia földjén.

A monster kínálat egy kicsit szerény, de a támadások szerencsére nem olyan sűrűek, hogy a játékot "üsd és verd" kategóriájúvá szűrjék. A két harcos, egy pap, egy varázsló

felállás tetszik, de miért nem tudjuk meg karakterünk fajtáját? Kalynthia külső világa madártávlatú, óriási játéktér, ahol kedvünkre lovagolhatunk, gyalogolhatunk, hajózhatunk. A labirintusokat csak akkor találjuk meg, ha valahol erre utalást, vagy feladatot kapunk. A külső világ négyféle szörnye igazán nem jelentett halálos veszélyt, még a kezdő csapatomra sem. Igazán kemény ellenfélként nem is a szörnyeket említeném, hanem a labirintusok ötletes logikai feladványait. A varázslatok kellemesek, ötletesek, hatékonyak. A fegyver kínálat sajnos már nem ilyen széles. A varázstárgyakkal is elég szűkmarkúan bántak a designerek. A labirintusok nem túlbonyolítottak, így kezdők is nyugodtan kalandozhatnak benne. Kicsit hiányoltam a nagyobb szabadságot, kicsit egyutasra sikerült a program, nem kínál több megoldási lehetőséget. Viszont a játék öt lemezén, kellemes mennyiségű és minőségű zene helyezkedik el. A kalandozás közben ez a helyszínek szerint is változó hangulatú igazi adventure hangulatot teremt, kár hogy a programozó egy egyszerű modulattal, a külső világba lépve megszünteti. A GURU csapat természetesen jelenleg is teszteli a programot és tervezi egy teljes megoldás megjelentetését is. Összegzésként jó munka volt, reméljük mások is kedvet kapnak végre életük nagy kalandjának - egy játék programnak - átéléséhez. Addig is le a kalapot azok előtt, akik már megtették az első lépéseket a magyar software-k nyugati színvonalra jutásáért. A legújabb hírek szerint lesz miről írni. A verebek ugyanis több nagy játékról csiripelnek.

Shy





# Track Display

*Azt hiszem sokan vannak akik kevés pénzen szeretnék bővítetni, tuningolni gépüket, ám ez gyakran információhiány miatt nem megvalósítható. Ezen szeretnénk segíteni most már nyomtatásban is. A lemezújságban megszokott minőséget ha lehet növelve, szebb és komolyabb rajzokat, esetleg nyáktervet is leköszölve. Terveink között szerepel a lassan bővülő hazai hardware piac ismertetése, egyes készülékek tesztelése. Szívesen fogadunk minden észrevételt, javaslatot ötletet.*

# HW

Bizonyára sokan láttatok már más gépén, külső drive-ján különböző világító számokat látszólag teljesen összevissza ugrálni. Nos ez a szerkezet az, amelyet most szeretnénk bemutatni. Amit valószínűleg mindenki tud az AMIGA floppy-ja 80 track-es és kétoldalas. Ez azt jelenti, hogy a lemezen 80 darab koncentrikus körön helyezkednek el az adatok, amelyet két író-olvasófej segítségével írhatunk illetve olvashatunk. A lemez legbelső köre a 79-es a legkülső, az úgynevezett 0-ás track. A két fejet is megkülönböztetjük, úgy mint alsó illetve felső, de szokták 0-ásnak és 1-esnek is nevezni. A most leköszölt áramkör feladata tehát annak a kijelzése, hogy a fejek éppen melyik tracken tartanak és az alsó vagy a felső fej aktív-e. Ehhez a feladathoz egy kicsit jobban szemügyre kell vennünk a külső drive 23 pontos csatlakozóján található jeleket.

SEL X(0,1,2,3): ezeken a vezetékeken választja ki az AMIGA a megfelelő drive-ot a lehetséges 4 közül, a hozzátartozó vezeték alacsony "0" szintre húzásával. A belső drive a SEL0-val van kiválasztva.

SIDE: ez a vezeték választja ki, hogy melyik író/olvasófej aktív. Magas szint esetén az alsó "0"-ás fej, alacsony szint esetén a felső "1"-es fej az aktív.

STEP: az író/olvasófejet egy úgynevezett léptetőmotor terelgeti track-ról track-re. Ehhez azonban minden lépésnél szükség van egy léptetőimpulzusra. Ez a STEP jel, amely egy rövid pozitív impulzus.

DIR: az egy dolog, hogy a fejet léptetni tudjuk, de nem mindegy merre. Szerencsére itt a DIR vezeték, amely útbaigazítja szerencsétlen drive-unkat. Ha ez a vezeték alacsony szinten van, a fej a lemez közepe felé mozog, magas szint esetén pedig kifelé menekül.

TK0: most már van mivel, van merre léptetnünk, de hogy a fej merre halad még mindig nem tudjuk, mert nem ismerjük hol a pálya vége. Ehhez szükségünk van a TK0 vezetékre, amely alacsony szintjével jelzi, hogy a fej a "0"-ás tracken kóricál

vagyis ez a kályha, innét számítjuk a fejpozicionálást.

DKWE: ezen vezeték alacsony szintje jelzi a drive-nak, hogy írás következik.

Nos ezek voltak azok a jelek amelyekre szüksége lesz az áramkörünknek. Ezek után nézzük meg az áramkör működési elvét!

A bejövő jelek (TK0,DIR,STEP,SEL) egy-egy inverterre (IC1) kerülnek, amely negálja a jeleket. Típusa fontos, ne változtassunk rajta (CD4049), mert ez egy nagy kimenőáramú CMOS áramkör, amely így közvetlenül meghajtja a TTL áramköröket is. Az IC2-essel, amely 8 bites D tároló, tároljuk az adatokat, amennyiben nem a belső drive van kiválasztva. Erre azért van szükség, mert ha nem tárolnánk az adatokat, és a külső drive-ot aktivizálnánk (pl. kétdrive-os másolóprogram), a kijelzők mindent mutatnának csak éppen azt nem, amit szeretnénk. Ha azonban a belső drive van kiválasztva (a SEL0 aktív, az IC2 Latch Enable lábai magasak) a tárolók átlátszóak, vagyis ami megjelenik a bemenetükön az azonnal megjelenik a kimenetükön is. Az IC2 00-ás kimenete az IC4-5 Master Reset lábára kerül, amely "1"-re letörli a számláncokat. Ez a jel a TK0-ból lett képezve. Így oldhatjuk meg, hogy amikor a fej a "0"-ás trackre kerül a kijelző 0-át mutasson. Mivel az MR lábon csak akkor lehet "1", amikor a fej valóban a "0"-ás tracken van, ezért ez a jel a C6 kondenzátoron keresztül van csatolva, így mindig csak egy rövid impulzus törli a számláncokat. Erre azért is szükség van mert a STEP impulzus már léptetné a számláncot, de a fej tehetlensége miatt még rövid ideig a "0"-ás tracken marad, tehát a TK0 aktív lenne és így a kijelző eggyel kevesebbet mutatna. Az R4 ellenálás alaphelyzetben "0"-án tartja az MR lábat, így engedélyezve van a számlálás. Mivel az IC4-5 számlálók úgynevezett fel-le számlálók, ezért minden léptetőimpulzus előtt meg kell határoznunk, hogy fel vagy lefele számláljon a

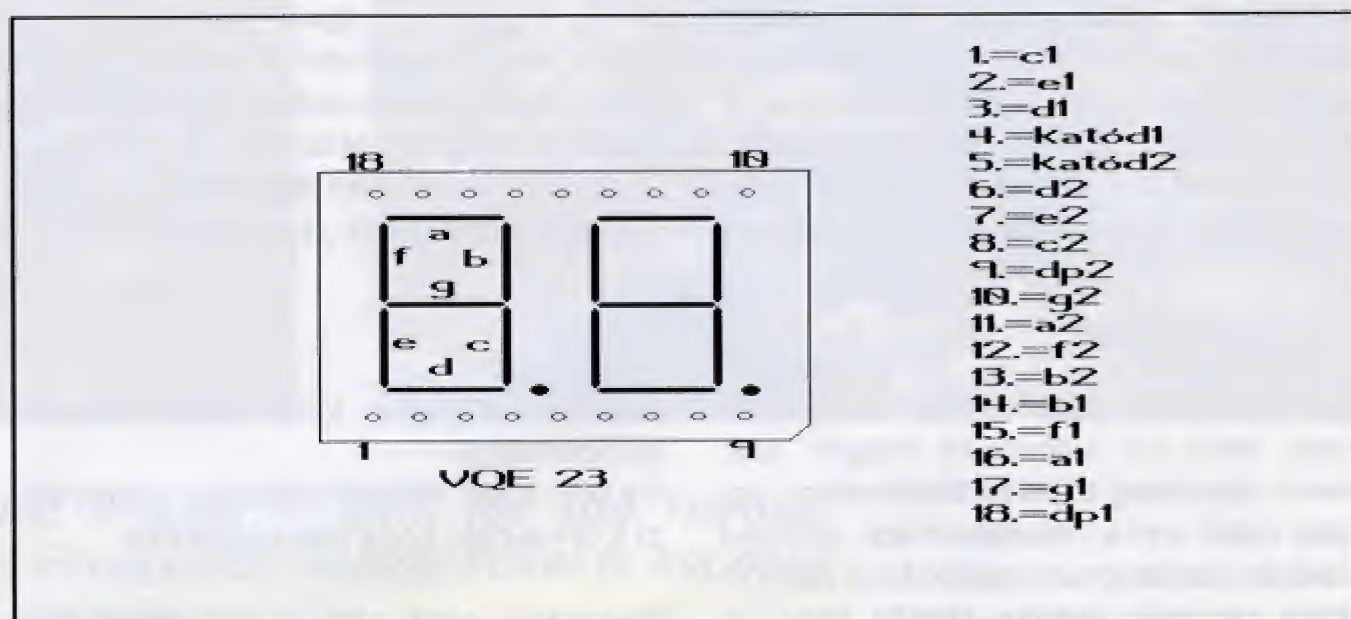
számlánc. Erre használhatjuk fel a már invertált DIR jelet, amely az IC2 01-es kimenetén jelenik meg és az IC4-5 U/D lábára kerül. A számláncok léptetésére természetesen a STEP jelet használjuk, az IC2 02-es kimenetén megjelenő impulzus az IC4-5 Clock Pulse lábára kerül. A SIDE jel invertálás nélkül kerül a D tárolóba és az 03 kimenet az R19-es ellenáláson keresztül hajtja meg az egyes vagy a tízes számkijelzőn levő tizedes-pontot. Ha a tizedes-pont ég akkor az alsó "0"-ás fej az aktív. Az IC4-5 CE (Chip Enable), PL (Program Load) lábait, valamint az A,B,C,D bemeneteket ne felejtjük el testre kötni, mert különben meglepetések érhetik az embert. Ezekben a lábakon keresztül a számlálás kezdőértéke adható meg, melyet mi most nem fogunk használni. A számlálás mindig nulláról indul. E két számlánc kimenetén az adatok BCD kódban, azaz binárisan kódolt decimális formában, 4 biten jelennek meg. Így a kimeneten 0-9-ig terjedő adatok jelenhetnek meg. Ezeket a jeleket vezettjük az IC 6-7-re, amely a BCD kódokat átalakítja a hétszegmenses kijelző vezérléséhez szükséges kódokká és max. 10mA-es árammal meghajtja a számkijelzőket.

Az IC 6-7 LE (Latch Enable) és LT (LampTest) lábakat ne felejtjük el testre kötni, mert ezek is érdekes dolgokat tudnak művelni. Az eddig ismertetett áramköri résztől eléggé elkülöníthető az IC 3-al felépített logika, amely tulajdonképpen egy vírus detektor. Azok, akik már eddig is koptatták floppy-juk fejét a GURU újság trackjein már tudják mit jelent ez. Nos akik még nem tették, azoknak röviden: a lemezen az úgynevezett Boot block fizikailag a "0"-ás tracken helyezkedik el. Tehát ha vírus támadja meg a lemezt, az ide másolja be magát. Nincs más dolgunk, mint hardwareből lefigyelní a történt-é írás a "0"-ás trackre. Ehhez használjuk fel a DKWE (Disk Write Enable) jelet. Ha a DKWE és a TK0 is egyszerre aktív, akkor a lemez Boot blockjába írás történt. Ez a művelet persze lehet egy egyszerű for-



matálás, inicializálás, sőt másolás is. Tehát jelzés esetén is elővehetjük kedvenc víruskillerünket és ráengedhetjük a lemezre, viszont így nem érhetnek váratlan meglepetések. A víruskiller működése nagyon egyszerű: ha mindkét jel aktív "0", akkor elindul az R1,C1,D1-el és az IC 3 (ez az IC nem helyettesíthető 4011-el) egyik kapujával felépített oszcillátor, amely több másodperc időzítésű. Ez engedélyezi a C2,R2-vel és egy másik kapuval felépített oszcillátort, amely időzítése 100 msec nagyságrendű. Ezt a néhány másodpercig tartó impulzussorozatot vezetjük az IC6-7 BI Blanking (fénykioltás) lábára. Az eredmény a kijelzőkön levő számok pár másodpercig tartó villogása lesz. Ezzel egyidőben az első oszcillátor engedélyez egy harmadik, R3,C3-al felépített oszcillátort is, amely 1-2 kHz környékén rezeg. Ezzel a frekvenciával a csatoló kondenzátoron keresztül egy piezo zümmert is meghajtunk. Így a vakok is felismerhetik a Boot vírusokat. Ideges természetűek a zümmerral sorba köthetnek egy kapcsolót is.

Figyelem! Természetesen nem csak boot vírus van! Félreértések tisztázására hangsúlyozzuk, hogy jelzés csak boot vírusnál lesz! Az egész áramkört egy 23 pontos csatlakozóra építhetjük és a külső drive csatlakozójára köthetjük. Bátrabbak a gépbe is beépíthetik.



2. ábra

#### ALKATRÉS Z JEGYZÉK:

IC1 =CD 4049	R1=4,7 Mohm
IC2 =74LS373	R2=1Mohm
IC3 =CD 4093	R3=10kohm
IC4 =CD 4510	R4=10kohm
IC5 =CD4510	R5-R19=270-330ohm
IC6 =V 40511	C1=1mikroF
IC7 =V 40511	C2=220nF
D1 =1N4148	C3=100nF
	C4=100nF
	C5=220pF
	C6=10nF

Hétszegmenses kijelzőnek bármilyen közös katódú kijelző megfelel. Ha nem tudsz beszerezni 40511-et, akkor természetesen használhatsz CD4511-est is

a bekötése ugyanaz, csak nem olyan szép a 6-osa és 9-e. Egy kijelző bekötését a 2. számú rajzon közöljük.

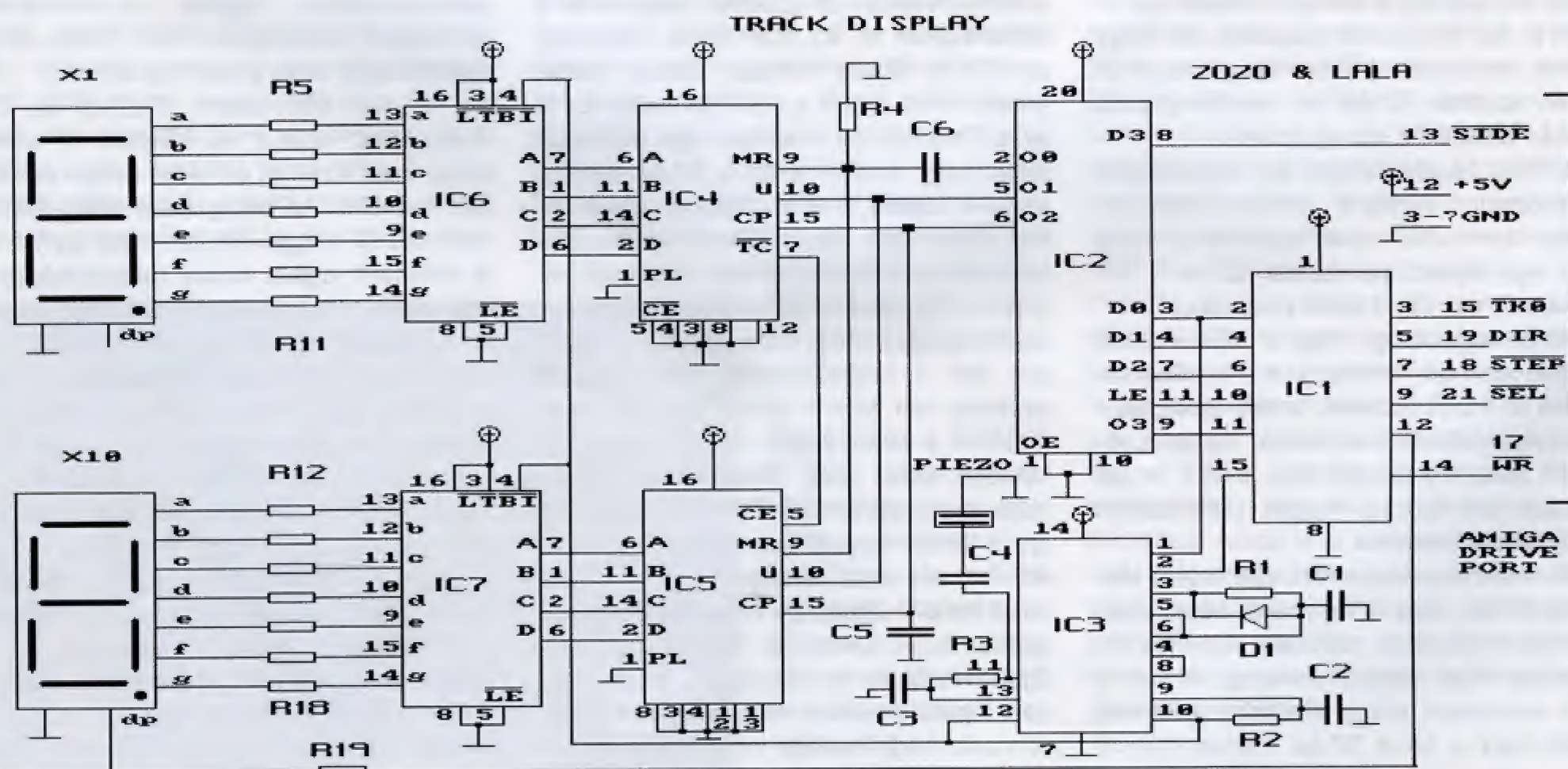
#### NÉHÁNY JÓ TANÁCS!

A paneltervezést nagyon figyelmesen végezzük, szegény édesanyánkat kimélnhetjük vele. Alkatrész-beültetésnél elv: kétszer megnézni, harmadszorra fordítva behelyezni.

Piezo zümmert legolcsóbban úgy szerezhetsz, ha elvész szüleid fűtőlős kulcstartója vagy kisebb testvéred mini orgonája.

A megépítéshez sok sikert kíván :

ZOZO & LALA





# AMOS the Creator

Először azt szeretnénk elmondani, hogy ezentúl rendszeresen sorozattal fogunk jelentkezni a Guruban. Célunk egy teljes leírás az Amosról, minden témára utasításra kitérünk, igyekszünk részletesen leírni az Amos lehetőségeit. Célunk ezzel a sorozattal, hogy kedvet kapjatok a programozáshoz, írjatok Ti is játék illetve felhasználói programot az Amos segítségével. Nos ennyi szöveg után lássuk, mi is történt az utóbbi időkben a Mandarin Soft. műhelyében. Talán a legnagyobb szenzáció a Compiler megjelenése volt, valamint az 1.3. verzió. Ez utóbbit un. Update lemezzel lehetett létrehozni a V 1.2 -ből. Valamint megjelent az Amos 3D., amivel vector gfx.- t (filled) lehet igen lenyűgöző sebességgel mozgatni, animálni. Mindezt Editorból! Természetesen van 3D szerkesztő is, ami leginkább a jól ismert 3D Construksions Kit - re emlékeztet, sok kész vectorral, demoval.

Az Amos használatához meg kell ismerned az editor működését. Magát az Amos-t lehet editorból illetve közvetlen módon vezérelni, programozni. Közvetlen módba az Esc. billentyűvel kerülsz. Ebből célszerű ellenőrizni a spriteket, képeket, hangokat, zenéket bob-ot, stb. Vagyis átnézheted a memória tartalmát ( list bank ). De kérhetsz directorit a lemezedről stb. Bejelentkezéskor elolvasható az aktuális extension betöltések. Maga az editor igen jól áttekinthető. A felső öt menü az F1 - F5, az alsó öt menü pedig az F6 - F10 funkció billentyű megfelelője. Menü váltása Shift, Alt, Amiga illetve Ctrl billentyűkkel lehetséges. Ilyenkor megváltozik a főmenü kiírása. Ugyanez természetesen a mouse jobb gomb használatával is elérhető.

**Az információs ablak:** Az első karakter I vagy O, attól függően, hogy Insert illetve Overwrite módban vagyunk. A második L = szám az aktuális sornak a számát jelöli (Line). A harmadik C = szám a Columb. Utána Text = 40000 az editálásnak fentartott memóriaméretet jelöli. Chip illetve Fast memória kiírása. Valamint Edit= név az aktuális program nevét írja ki.

## Közvetlen mód billentyűzet:

*Escape* - vissza az editorba *Delete* - törli a karaktert *Shift + crs.fel* - növeli az ablakot *Shift + crs.le* - csökkenti az ablakot *cursor fel* - felfelé mozgatja *cursor le* - lefelé mozgatja *Help* - bill. definíciókat  
Jobb Amiga + - F1 - F10 Bal Amiga + - F11 - F20 F1 - F10 - ismétlés

Funkció billentyűzet definíciói a Help szerint. Ezt a konfigurációt filével lehet módosítani.

**Az editor:** Ennek a menünek az ablakait is lehet módosítani az előbbi konfigurációs filével. A menük kiválasztása az egér bal, az almenük kiválasztása pedig a jobb gombbal történhet. Használhatjuk még a Shift, Alt és Amiga billentyűkkel is.

## Billentyűzetről:

*Run* - F1 elindítja a programot *Test* - F2 ellenőrzi a programot *Indent* - F3 behúzza a sorokat vagyis a sor elején hagyott üres szököz helyeket megszünteti. Nem érdemes használni, mivel ezt szándékosan csinálja az ember, hogy a lista, a ciklusok jól áttekinthetők legyenek. *Block menük* - F4 aki bármelyik szövegszerkesztőt ismeri, annak ez nem okoz problémát. Először kijelöljük a blokk kezdetét, majd a végét. Az így kijelölt és inverzbe váltott sorokkal bármelyik blokkműveletet elvégezheted. *Search*, keresési menük - F5 ez is, akár csak az előbbi menü, szövegszerkesztő search menüjéhez hasonló *Run other* - F6 *Load other* - Shift + F7 *Edit other* - F7 *New other* - Shift + F8

Egyszerre több Amos Prg. lehet a memóriában. Ezeket a Load other-rel lehet betölteni, run other-rel elindítani, edit other -rel betölteni az editorba és a new other-rel kitörölni. Edit other-nél az editorban lévő másik programot automatikusan kimenti a memóriába.

*Load* - Shift + F1 vagy Amiga + L  
Csak Amos programot lehet betölteni ezeknek .Amos kiterjesztést adjunk.  
*Save* - Shift + F2 vagy Amiga + S *Save as* - Shift + F3 vagy Shift + Amiga + S  
*Merge ascii* - Shift + F5

Ascii filét tölt be, értelmezi, hozzáfűzi az Amos prg. -hoz .asc kiterjesztést keres.

*Overwrite* - F8 Editálásnál felülírja vagy hozzáfűzi a beírt karaktert.

*Fold / Unfold* - F9 A crs -t egy Procedure -ra téve ezzel az utasítással lehet "kibontani" és megnézni, módosítani, a procedure -t. Illetve vissza csomagolni.

*Ac.new / load* - Shift + F7 A lemezen található .acc kiterjesztésű filét betölti. Ha a Help -et megnyomod, a Help.acc filét, Ac.new load tölti be. A configurations fileben is megvan "help accessory name" menüben help.acc néven. Ez a file is Amos program, csak nem .amos kiterjesztéssel szerepel.

## Editor Keys:

*Backspace* - törli az előtte álló karaktert.

*Delete* - törli az utána álló karaktert.

*Return* - a sor érvényesítése *CTRL + U* -

*Undo* *CTRL + Q* - törli a cursor utáni

karaktereket. *CTRL + I* - új sor beszúrása

Cursor mozgatás: Cursor billentyűzet egy

karakterrel mozgatja a cursort le, fel, jobb-

ra, balra. *Shift + Le (Crs)* - az editor

legalsó pontjáig vezérli a cursort. *Shift +*

*Fel (Crs)* - ua. felfelé *Shift + Jobb(Crs)* -

ua. jobbra *Shift + Bal (Crs)* - ua. balra

*CTRL + Le (Crs)* - lista legaljához *CTRL*

*+ Fel (Crs)* - lista első sorához

**Tabulátor:** *CTRL + TAB* a tabulátor újra

definíálása. Az előre beállított értéke 3.

*TAB* - tabulátor *Shift + TAB* - tabulátor

vissza.

Programfutas megszakítása: *CTRL + C*.

Ezt a témát még folytatjuk, de előbb lássuk az AMOS filekezelő utasításokat.

**Dir [útvonal\$] [/W]** Lemezen ill. az {útvonal\$}-ban megadott alkönyvtárban lévő fájlokat listázza ki W - opcióval a listázás két oszlopra bontható. (mint MS-DOS). Az {útvonal\$} három fő összetevőt tartalmazhat:

[Meghajtó:] [Alkönyvtár/] Szűrő Meghajtók elnevezése azonos AmigaDos-al Szűrőben megadható speciális karaktere:

- \* Fájlnév tetszőleges részét helyettesítheti. - . A kiterjesztés helye.

( Pl: Dir " \*.AMOS " - csak az AMOS kiter-



jesztésű fájlok nevét listázza. ) - ? Egyetlen karaktert helyettesít a fájlnevében.

**=Dir\$** Megadja azt az elérési útvonalat, mely az elkövetkező lemezműveletek kiinduló pontjául szolgál.

**Dir\$={útvonal\$}** Útvonal\$ lesz a további lemezműveletek kiindulási pontja. (Mint Dos-ban a CD)

**Parent** Az aktuális könyvtárt szülő könyvtárba lép vissza, ha nem a gyökérben volt.

**Set Dir n[, {szűrő\$}]** A Dir utasítás megjelenítési formáját határozza meg. Az n értékének megfelelő számú karaktert listáz minden megjelenített fájlnevből. Ha a szűrő\$-et megadjuk, a Dir utasítás csak azokat a fájlneveket listázza ki, melyek a szűrőn nem juthatnak át. Pl.: Set Dir 10, "INFO/\*.INFO/\*.INFO" hatására, INFO kiterjesztésű fájlnevek nem, a többi első 10 kar. kerül listre.

**=Dfree** Aktuális meghajtóban lévő lemez szabad helyét adja meg bájtokban.

**Mkdir f\$** Az aktuális könyvtárból {f\$} névvel új alkönyvtárat hoz létre.

**Kill f\$** Az {f\$} nevű fájlt letörli a lemezzel.

**Rename {régi név\$} To {új név\$}** Átnevezi a fájlt.

**Fsel\$** Ezzel a funkcióval lehetőség van közvetlenül a lemezzel kiválasztani egy fájlt, az AMOS fájl szelektorának segítségével, ugyanúgy ahogyan azt pl. egy program betöltésekor. Szintaxis: f\$=Fsel\$(p\$[,d\$][,c1\$,c2\$])  
p\$ - útvonal d\$ - fájl név ami alapként használható, ha a felhasználó mást nem választ. c1\$ - a fájl kiválasztó ablak tetején. c2\$ az első és második sorban megjelenik a c1\$ és a c2\$, mint üzenet. F\$ értéke a választott fájl név lesz teljes útvonal meghatározással együtt. Ha a fájl választóból QUIT-el lépünk ki, f\$ értéke üres string.

**Run [fájl\$]** Run parancsot fájlnevé nélkül a közvetlen módból kiadva a tárból levő programot indítja. Fájlnevet megadva, lehetőség van az editor módból, vagyis programból más programot indítani. A

bentlévő program és változói törlődnek

**=Exist (f\$)** Fájl megléte vizsgálható vele. Értéke -1 ha az f\$ fájl megtalálható a lemezen. Ha nincs ilyen fájl, értéke 0. Használható meghajtók meglétének vizsgálatára.

**=Dir First\$ (p\$)** Megadja p\$-ban megadott útvonalon elért könyvtár első fájljának nevét. Az utasítás végrehajtásakor az egész katalógus betöltődik a memóriába. A következő fájl nevét a: **=Dir Next\$** adja meg. Ha már nincs több fájl a katalógusban, üres stringgel tér vissza.

**Soros fájl kezelés:** Az adatokat soros módszerrel tárolja a lemezen. Mégpedig úgy, hogy az egyes adatokat egymás után, sorban tárolja. Hátránya, hogyha csak egy adatra van szükségünk akkor is be kell olvasni egész file-t. Módosításnál ugyanez a helyzet.

**Open Out <csatorna>,<név\$>** Megnyit egy soros adatfájlt írásra. Ha ez a fájl már létezett, akkor a régi törlődik. A <csatorna> egy szám 1 és 10 között. Ez a szám a megnyitott fájl azonosítója és a többi utasításban ezzel hivatkozhatunk rá.

**Append <csatorna>,<név\$>** Megnyit egy fájlt bővítésre. Ha a fájl létezik, akkor íráskor nem felülíródik a fájl, hanem az adatok hozzáfűződnek.

**Open In <csatorna>,<név\$>** Olvasásra nyit meg egy fájlt.

**Close <csatorna>** Egy megnyitott fájlt zár le. Ha elfelejtetted lezárni a fájlt, íráskor az adatok egy része elvesz.

**Print#<csatorna>,változó lista** Használata megegyezik a normál Print utasítással, de nem a képernyőre vonatkozik, hanem egy megnyitott fájlra.

**Input#<csatorna>,változó lista** Mint a Print#.

**Line Input#<csatorna>,s\$,változó lista** Többnyire megegyezik az Input# utasítással, azzal a kivétellel, hogy megadható egy <s\$>, ami az adatok elválasztó karakterét jelöli ki. Ha ez elmarad, a beolvasás a következő <RETURN> karakterig

fog tartani. Szöveg olvasásakor ajánlott használni.

**Set Input c1,c2** Az adatsor végét jelző karakterek határozhatók meg ASCII kóddal. Az AMIGA csak egy adatvéget használ, ilyenkor <c2>nek negatív értéket kell megadni. Az Atari ST adatvégnak egy Line Feed-et használ minden Return előtt. A két beállítható kód az ST-vel való kompatibilitást szolgálja.

**=Input\$(<csatorna>,n)** A megnyitott adatfájlból <n> darab karaktert olvas ki.

**=Eof (<csatorna>)** Értéke -1, ha elértük a fájl végét (nincs mit tovább olvasni), különben 0.

**=Lof (<csatorna>)** Megnyitott fájl jelenlegi hosszát adja.

**=Pof (<csatorna>)** Megadja azt, hogy az aktuális olvasás, írás művelet hányadik karakternél tart a fájl elejéhez képest.

**Pof(csatorna)=n** A fenti állítható be.

Legközelebb a véletlen elérésű fájlokkal folytatjuk. Még csak annyit, hogy eddig 45000 !! AMOS felhasználót tartanak nyilván, azt hiszem ez már magáért beszél. Figyelem! Az Amos-ban írt programokat amennyiben megüti a színvonalat, úgy a szokásos díjjal honorálják. Személyesen már találkoztam jópár AMOS game-val, de szerintem egyik sem verte azt a bizonyos lécet. Bár egy-két magyar Amigás írja már illetve tervezi a maga kis programját.

Lázi & Angler

Sajnos a cikkekhez írt példaprogramok ide nem értek el, ezeket majd a lemez GURU-n találhatjátok meg. Ha valakinek AMOS PD-k, Amiga kiegészítők, Amos infók vagy más segítség kell, írjatok a következő címre:

Hungarian Amos Club ( H.A.C.) 1675.  
Budapest, PF:116.



# A Rendszerbarát

*Aki olvasta a lemez Guruban Jocó rovatát, az tudja, hogy a későbbiekben mire számíthat. Aki nem, annak rövid bevezető: Joco a 'C' nyelv tudora, a rendszerbarát programozás professzora ebben a rovatban azokhoz szól, akik esetleg assembly-n kívül más nyelvvel is szeretnének megismerkedni, szeretnék használni az Amiga rendszer hívásait, megtanulni a közismert 'C' fordítók használatát. Csakúgy mint a legtöbb rovat, ez is a lemezújságban kezdődött, így előző részei ott találhatók.*

## TMU

Mit takar ez a három betűs rövidítés? A Lattice által kialakított terminológiában az Text Management Utilities rövidítése. És mik ezek a programok? Néhány segédprogram, melyeket nemcsak a C programozók használhatnak fel sikerrel. (A MANX/Aztec terminológia UniTools néven emlegeti ezen programok egy részét.) Az alábbiakban ismertetem a legfontosabbakat.

## Grep

(Global regular expression search and print)

```
grep [flags] pattern file_1 file_2 ... file_n
```

Ez a program arra szolgál, hogy egy (vagy több) file-ban egyszerűen megkereshessük a számunkra érdekes karaktersorozatot. Ebben eddig még nem volna semmi extra sem, de a karaktersorozat keresése nem olyan egyszerűen történik, mint pl. a CED esetében. Vannak speciális jelentésű karakterek, melyek módosítják az őket követők értelmezését. Mielőtt ezeket ismertetném egy példát mutatok arra, hogy mit tud a Grep.

A **grep "[f]\*read[ ]\*(" #?.c** hatására minden .c kiterjesztésű file minden olyan sora kiírásra kerül, mely a read() vagy az fread() függvényre való hivatkozást tartalmaz, akár van a név és a nyitózároljel között space, akár nincs. A következő karaktereknek van speciális jelentése:

**! \$ ^ \* - + [ ] . \**

Ezek közül a legutolsó, a backslash (\), melyet escape-nek is neveznek, arra szolgál, hogy ezen speciális jelentésű karaktereket is kereshessük, pl. az "and so on ..." kifejezés keresése az alábbi módon történhet:

```
grep "and so on \.\\.\\.\" article.txt
```

Ha egy Grep parancs nem működik, vagy nem úgy működik ahogy elképzelted, akkor mindig gondold arra is, hogy esetleg egy speciális jelentésű karaktert használtál anélkül, hogy gondoltál volna

rá! Van még néhány karaktersorozat, melyek az escape után másképp definiálódnak. Ezek a következők:

**\n** Newline, **\s** Space, **\b** Backspace, **\t** Tab, **\\** Escape (backslash), **\xij** hexadecimális szám, melynek jegyei i és j

Speciális karakterek és jelentésük:

**.** (wildcard character)

A keresés során bármely karakternek megfelel. Ezen karakterek nem csak egyszerű betűk és számok lehetnek, hanem szóköz, tab, newline vagy más vezérlőkarakter is. Pl.: a **.he** megfelel a következőknek: **ahe, bhe, ... she, the, ...**

**[ és ]** (character classes)

A karakterosztály a tagjainak felsorolásával adható meg. Legegyszerűbb esetben az osztály minden elemét felsoroljuk. Pl.: **[abc]**, mely az angol ábécé első három betűjének egyikének felel meg.

Vagy a **grep [Th]he article.txt** minden olyan sort kiír, mely vagy a The vagy a the szót tartalmazza.

Az osztály összes elemének felsorolása nem mindig célszerű, mert esetleg túl sokan vannak, ezért tartományokat is megadhatunk. Pl.: **[a-z]**, mely az angol ábécé összes kisbetűjét jelenti; vagy **[a-zA-Z0-9]**, mely az összes betűnek és számjegynek felel meg.

A lehetőségek bővítését szolgálja a **!**, mely ha az osztály felsorolásakor az első karakter, akkor a negációs operátor szerepét tölti be. Azaz pl.: **[!a-z]** megfelel minden olyan karakternek, amely nem kisbetű.

**\*** és **+** (closures)

A **\*** jelentése: nulla vagy több. A **+** jelentése: egy vagy több. És most a példa: ha ki szeretnénk íratni minden olyan sort, melyben Columbus neve és valamilyen évszám szerepel.

```
grep "Columbus.*[0-9][0-9][0-9][0-9]" article.txt
```

és erre a következő sorok jelenhetnek meg (a **.\*** kombináció hatása miatt):

```
Columbus-5555 Columbus sets sail in
1492 Columbus, Ohio was founded
before 1980
```

**^** és **\$** (anchored searches)

Gyakran szeretnénk megtalálni a file azon sorait, melyek adott módon kezdődnek vagy végződnek, erre szolgál ez a két jel. A **^** a sor elejét, a **\$** a sor végét jelenti.

A **grep "^[\t]" article.txt** minden olyan sort kiír, mely szóközzel vagy tab karakterrel kezdődik. Míg a **grep \\*/\$ article.txt** minden olyan sornak megfelel, mely a **\*/** kombinációval fejeződik be. (A **\*** vezérlőkarakter lenne, ezért kell ez esetben **\** után szerepeltetni.)

A Grep által támogatott opciók:

**-V** a verziószám kiírása.

**-m** az MS-DOS szerinti patternek használata (alapértelmezésben az Amiga-DOS-nak megfelelőt használ).

**-n** kikapcsolja a sorok számozását (a UNIX-szal ellentétben minden kiírt sort megelőzi a sor száma.)

**-f** csak a file-ok nevét írja ki, melyek megfelelnek a keresésnek.

**-c** csak a sor számát írja ki.

**-v** azokat a sorokat írja ki, melyek NEM felelnek meg a keresésnek (használható a **-n**, **-f** és a **-c** opcióval is.)

**-s** (show all file names). Minden feldolgozott file nevét kiírja, alapértelmezésben csak a keresésnek megfelelőket írja ki.

**-p** A nem kiírható karakterek kiszűrése. (pl. WordStar vagy más olyan file-ok feldolgozásakor hasznos, melyben vezérlő-karakterek fordulhatnak elő.)

**-\$** A kis- és nagybetűket azonosnak tekint. (Alapértelmezésben pl. az **INT** és az **int** nem azonos.)

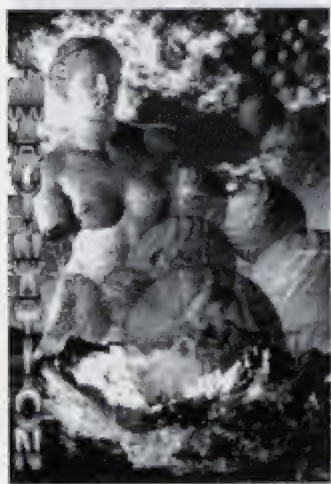
Lehetőség van Lattice esetében a Grep típusú keresések programba építésére is. Erre szolgál a **grep.lib**, amely az ehhez szükséges rutinokat tartalmazza.

(JOCO)



## ADPro 2

Az ASDG Inc. nemrég jelentette meg az Art Department Professional 2.0-ás változatát. A legnépszerűbb képfeldolgozó program az előző verzióhoz képest jelentősen továbbfejlődött. Sok funkció interaktív változata is helyet kapott. Így pl. ha egy szöveget akarunk egy képen elhelyezni, akkor a korábbi koordinátás megadási mód helyett az egér segítségével határozhatjuk meg a felirat helyét. Újdonság az is, hogy az ADPro az egyik első program amelyik a Amiga OS 2.0-hoz tartozó



AGFA Compu-graphic vektorfontokat kezel, így gyakorlatilag korlátlan méretű és tökéletes formájú betűkkel dolgozhatunk. Betöltött képeinket szabadon manipulálhatjuk: színtelítettségüket, világosságukat, élességü-

ket és rengeteg más jellemzőjét módosíthatjuk. Az ADPro minden funkciója elérhető AREXX-ből is, így nagyobb mennyiségű adat (pl. animációk) feldolgozásakor nyugodtan magára hagyhatjuk gépünket, persze az AREXX program megírása után. A kiadványszerkesztéssel, DTP-vel foglalkozók sem nélkülözhetik az Art Department-et: PostScript kimenete és aprólékosan beállítható színre bontási lehetőségei miatt alapkőve a profi DTP-nek. A 2.0-ás verzió képes a színes képek kinyomtatására bármilyen a Preferences-ben beállított színes nyomtatón. A program bármilyen képformátumot képes olvasni és írni, mert a olvasó és írómodulok különállóak, bármikor bővíthetők. A program ismeri a forradalmi JPEG formátumot, amely képes a nagy helyet foglaló képek 1:80 (nem tévedés) arányú tömörítésére is, minimális képminőség romlás mellett. A tömörítési foka egyenesen arányos a képminőség romlásával, azonban 1:10-es arányál a minőség romlása még elhanyagolható. Az ADPro 2 a következő formátumokat írja/olvassa: IFF, JPEG, PCX, GIF, QRT, DPIIE, DIGI-VIEW\*, SCULPT, IMPULSE(Image), MACPA-

INT\*, BMP, POSTSCRIPT\*\*. \* - csak olvassa \*\* - csak írja. A következő különleges olvasómodulok nem fájlokat olvasnak, hanem a géphez kapcsolt képdigitálizálóból veszik az adatokat: PP&S Framgrabber, GVP Impact Vision 24. A rendhagyó írómodulok pedig a géphez kapcsolt grafikus kártyákon jelenítik meg a képeket: CBM 2410, GVP IV24, ACS Harlequin, HAM-E, Mimetics Framebuffer, DCTV, Firecracker 24. Külön megvásárolható a Pro Conversion Pack, amely a következő modulokat tartalmazza: Sun Rasterfile, X Windows, Targa, TIFF, Rendition. Az ADPro-hoz különféle scanner, dialevélváltó meghajtók is léteznek.

ASDG Inc. 925 Setward Street Madison Wisconsin 53713 USA Tel.:(608)273-6585

## HD-s meghajtó? Valóság!

A Commodore ugyan még nem publikálta, de szakmai körökben közismert, hogy az újabb A3000 esekbe már gyárilag HD-

# AMIGA 600

*Amiga 600 és Amiga 600 HD avagy hol az Amiga 300 ?*

A Hannoveri CeBit '92-ön mutatta be a Commodore az Amiga család legifjabb tagjait az AMIGA 600-at és párját az Amiga 600HD-t. A gépet új Design és kis méretek jellemzik. A gép paramétereit tekintve nagyon hasonlít az A500+-ra, de annál több egy beépített AT buszos WD kontrollerrel, és kevesebb egy expansion port-al. A gépben van hely egy 2½ inch-es AT buszos Winchesternek, 20-120MB kapacitással, ezt az A600HD-be már gyárilag beépítik. Csakúgy mint az A500+, az A600 is 2.0-ás rendszerrel kerül forgalomba, ECS-el (Enhanced Chip Set), 1MB Chip RAM-al alaplapon ami az A601-es alulra helyezhető bővítővel 2MB-ig növelhető.

Az expansion port helyére egy RAM-kártya olvasó lépett. A RAM kártya egy hitelkártya méretű adattároló lap 512K-4M kapacitással, amit a gép Disk-ként lát. A gépből kivéve a kártya saját eleméről üzemel, így tartalmát nem felejtí el.

A Kickstart verzió száma is érdekes: 37.300 ami pontosan 0.125-el több mint a véglegesnek kikiáltott A500+-ban található Kickstart. Ezt a változatot azonban továbbra sem szándékozik a Commodore a más gépekbe szerelni: a többlet a RAM-kártya kezelését vező ramcard.device ami a ROM-ban kapott helyet, valamint néhány apróbb módosítás a nagyobb 1.3-as kompatibilitás érdekében.

Szintén beépítették a gépbe a TV és Video modulátort, így az már alapkiépítésben is TV-re vagy Video-ra köthető.

Érdekes információ, hogy a gép alaplapiján az "A300 - The June Bug" ("A Júniusi Cserebogár") feirat olvasható. Régen keringenek már a hírek egy készülő új Amiga modellről, az A300-ról. Ez egy Amiga alapú játék konzol, vagyis játékgép. Billentyűzet, egér, Floppy nélkül tervezett géphez a játékprogramokat csakúgy, mint más konzolokhoz Cartrid-

ge-en árulták volna. Nos, az A600-as alaplapiján láthatók szerint, a Commodore valószínűleg az utolsó pillanatban változtatott a koncepción, és mégis egy kisszámítógépet dobott piacra, amelynek az A600 nevet adta.

Mivel az AMiga 600-as a legmodernebb un. SMD (felületszerelt) technológiával készül, az IC-k nincsenek tokozva. Így az A600-as semmilyen A500 és A500+ -hoz készült bővítővel nem kompatibilis (turbo-kártya, flicker fixer, memória bővítő stb.), sőt az expansion port hiánya miatt a külső eszközök (pl. A 570 CD ROM olvasó) sem csatlakoztathatók hozzá. Így egyelőre semmilyen kiegészítő nem vásárolható a géphez az A 601-es memóriabővítőn kívül.

A Commodore az új Amiga 600-asokat már a legújabb 2.1-es WorkBench-el szállítja. Az új rendszer 5 lemezen helyezkedik el a "régi" 2.04-es 3 lemezével szemben. Főbb újdonságairól röviden:



## A570 CD ROM olvasó

Az új A600 és A600HD gépekhez az A570-es nem csatlakoztatható mivel az új gépeken nincs Expansion port.



## Amiga 3000 Classic

legnagyobb újtása a 16 bites hang, amely valószínűleg főpróbája a készülő A4000-es hanggenerátorának. Kinézetre az A3000 Classic pont olyan, mint egy A3000-es, csak valamivel kisebb. A gép ára 2000 USD alatt várható

## Amiga CDTV

Commodore AG Langenhagstrasse 1, CH-4147 Aesch Tel.:(061)782212



már formáz is! A Workbench 2.1 természetesen nem csak az A600-on fut, hanem minden 2.0-ás (37.175) Kickstart-al rendelkező gépen. Várhatóan a Commodore az összes új gépét ezzel fogja szállítani.

Összefoglalva az Amiga 600-ast elsősorban a játékegyesítemek kedvelőinek, valamint azoknak ajánlom, akik nem szeretnék - a winchesteren túl - bővíteni gépüket.

Az A600 gép ára 800 DM körül van, az A600HD 20 MB-os Winchester-el 1200 DM.

Marinov 'Gaborca' Gábor





A német X-Pert cég egy rendkívüli grafikus kártyát alkotott az Amiga 2000/3000-hoz: A Visiona Paint-et.

Visiona nem un. FrameBuffer, hanem valódi grafikus kártya. Mit is jelent ez? / eddig kapható 24 bites kártyák (FrameBuffer-ek) kizárólag csak a 16 millió színű képek megjelenítésére voltak alkalmasak, azokon programokat futtatni, ablakokat kezelni csak nagyon nehézkesen, lassan vagy egyáltalán nem lehetett. Visiona egy valódi grafikus kártya, a millió színű képek manipulációja VALÓDÍK IDŐBEN végezhető, ami magában foglalja annak a lehetőségét, hogy idővel megjelenjenek a kártyán dolgozó programok pl. Imagine, PageStream vagy Deluxe Paint. FrameBuffer-el valószínűleg 24 bites animáció készítő és lejátszó program szintén nem valósítható meg.

Lássuk mit is tud a Visiona!

A kártya Amiga 2000/3000-es gépekben működik. A kártya MINDEN videoszabvánnyal kompatibilis, mivel a video időzítéseket szabadon lehet állítani. Alapkiépítésben a nagy pontosságú (Broadcast) PAL és NTSC jelek előállítását két kvarcoszcillátor biztosítja, és még két hely áll szabadon a kártyán más jelek (SECAM, D2MAC, HDTV, stb.) előállításához szükséges oszcillátorok számára. A kártyán egy 15 polusú VGA csatlakozó, valamint 5 speciális HF-PCB csatlakozó található amelyek az RGB és a szinkron jelek távoznak.

A felbontás SZABADON PROGRAMOZHATÓ, ami azt jelenti hogy tetszőlegesen beállítható a kép mérete pixeleken megadva a következő határokon belül:

max. 1024 x 1024 pixel 16.8 millió színnel (24 bit)

max. 2048 x 2048 pixel 256 színnel a 16 millióból (8 bit)

max. 8192 x 4096 pixel 2 színnel (1 bit)



A színek számát is változtathatjuk: két szintől a 16.8 millióig. A megfelelő színek természetesen minden üzemmódban 16.8 milliószínből választhatók. A 24 bites módban minden képpont színét 16.8 millió szín közül tetszőlegesen választhatjuk ki (True Color Mode). A kép és sorfrekvenciát is szabadon állíthatjuk, bár a színek száma, a felbontás, a kép- és sorfrekvencia között szoros összefüggés van. A rendszer rugalmasságát egy max. 110 Mhz órajelű INMOS G300-as grafikus processzor biztosítja, amely a kártyán található 25ns-um elérési idejű VRAM-okkal együtt valószínűleg meg a szabadon programozható video-időzítést és képfelbontást. A Visiona-n található memória kialakítása olyan, hogy az Amiga memória bővítésként is tudja használni, ez szoftverből állítható.

Ám a legkiválóbb hardver is csak félkarú óriás a szoftver nélkül, szerencsére a Visiona ebben is az élen jár.

A bonyolult hardver működtetését az Amiga környezetbe jól illő library-k végzik, Ezekre az un. EGS (Extended Graphics System) library-kra épül a Visiona saját ablakkezelő rendszere, amely rendkívül látványos és gyors.

A kártyához számos program is jár. A Visiona-Paint egy 24 bites képfeldolgozó program, V-Screen\_Grabber -el az éppen a Visiona memóriájában lévő képeket menthetjük el IFF formátumban, a V-PIC Load-al pedig 24 bites képeket jeleníthetünk meg vagy akár slide-show-t hozhatunk létre belőlük. A sok hasznos program mellett számos demonstrációs anyagot is kapunk a kártyával, amelyek jól mutatják a valódi grafikus kártya előnyeit. A "Molecule" programban pl. az egér segítségével VALÓDÍK IDŐBEN forgathatunk



X-Pert Computer Services GmbH  
Weiherwiese 27 D-6270 Idstein  
Tel.: ++49/6126/8809 Fax: ++49/6126/54922

bonyolult molekulákat a képernyőn.

A fejlesztők számára a legfontosabb szoftver a VISIONA CLUSTER, amely egy integrált Modula-2 fejlesztői rendszer, amelyben Visiona programozásához szükséges header-ek és object-fájlok is megtalálhatók.

Folyamatosan jelennek meg a Visionához a szoftverek, a cikk írásakor elérhető programok:

- \* Visiona REALTIME Animator: 24 bites animációkat játszhatunk le vele a képernyőn.
- \* Visiona TV\_Paint, az ismert 24 bites rajzolóprogram Visiona változata.
- \* Art Department 2 meghajtó
- \* Real 3D meghajtó,

A Visiona kártya alapára Németországban 6000 DM körül van.

Marinov 'Gaborca' Gábor





# Ray - Tracing

Üdvözlét minden ray-tracing rajongónak eme szokatlan helyszínről. Ahogyan azt a GURU olvasók eddig megszokhatták, a ray-tracing rovat valahol a GURU lemez 0-ás és 79-es sávja között helyezkedett el, több-kevesebb szektort foglalva.

**E**től a számtól kezdve e rovat átköltözik papírosra, s ez nem kevés előnnyel jár.

A lemezújságban a képek sok helyet foglaltak, így a rovat szemléltető ábráit eddig nélkülöznie kellett az olvasónak. Ám most! A rovatban leírt fogásokat, trükköket szemmel gyönyörködtető, 16.8 millió színű képek kísérik. Persze minden külön funkció nélkül is belekerülhet az újságba egy-egy jól sikerült kép...

A rovat tartalmáról: szeretném megtartani a GURU lemezújságban már jól bevált formát. Az Imagine rovat természetesen továbbra is uralja az oldalakat, rövid hírek, újdonságok a számítógépes grafika világából teszik változatossá a rovatot. Találkozhatok majd hosszabb, átfogó jellegű írásokkal egy-egy érdekesebb témával kapcsolatban, és szeretnék indítani egy teszt sorozatot is, amelyben különféle hardver és szoftver újdonságok kerülnek a nagyító alá. Az első számban mindjárt egy nagy tudású kártyát, a Visiona-t mutatjuk be, a következő számban pedig a legolcsóbb 24 bites grafikus kiegészítőt a ColorBurst-öt teszteljük. Későbbi számainkban a GVP Impact Vision 24, Harlequin kártyákat vizsgáljuk.

## Now You Can Imagine

A lemezújságban megkezdett Imagine sorozat itt folytatódik. Néhány szót bevezetőül azoknak akik nem tudják mi is az az Imagine, és nem értik hogyan lesz belőle sorozat (nem hiszem, hogy sokan akadnak...).

Az Amiga egyik legelterjedtebb felhasználási területe a számítógépes grafika, animáció. Ezen belül is sok Amiga tulajdonos foglalkozik hobby vagy profi szinten 3D-s animációk készítésével. Jelenleg az egyik legkedveltebb 3D-s animációs program az Imagine. Rendkívül hatékony tárgytevezője, kivételes animációs lehetőségei, gyorsasága és nem utolsósorban alacsony ára emelte őt az elsők közé. Az USA-ban 1990 végén jelent meg az 1.0-

ás verzió. Ezt hamarosan követte az 1.1-es amelyben korrigálták az 1.0 hibáit, néhány funkciót továbbfejlesztettek. Ezután egy évet kellett várni a legújabb 2.0-ás változatra, ez 1992 elején jelent meg az USA-ban és napjainkban már kapható a PAL verzió is. A hosszú idő alatt nem tétlenkedtek a program készítői, a programot jelentősen továbbfejlesztették, szinte minden részét kényelmesebbé és hatékonyabbá tették. A GURUban az új 2.0-ás Imagine-ről olvashatsz majd.

A lemezújságtól eltérően más megközelítésben tárgyaljuk az Imagine-t. Az ott alkalmazott "megírom a teljes leírást" módszer egy papír alapú újságban nem alkalmazható főként a terjedelem miatt. A kreatív olvasók javaslatai alapján (amit ezúton is köszönök) a rovatban ezután hanyagolni fogom az alapvető dolgok boncolgatását, és az összetettebb funkciók megértését vesszük célba. Persze elég kényes kérdés az, hogy mi minősül egyszerűnek és mi nem. Ennek eldöntésében erősen számítok rátok, írjátok meg a véleményetek, az ötleteiteket!

Aki a lemezújságban nem kísérte figyelemmel a Ray-Tracing rovatot és ezen belül az Imagine sorozatot, annak javaslom ezek tanulmányozását. A lemez GURU eddig megjelent számaint megrendelheted a szerkesztőség címen: GURU 1399 Postafiók 701/765. A lemezújság 11/6-os számától kezdődik az Imagine sorozat.

Ezen hosszúra nyúlt bevezető után lássuk az Imagine-t!

**"Nem mind arany ami fénylik..."  
avagy a Tulajdonságok (Attributes)**

Ha valaki elkezd egy 3D-s programmal foglalkozni, általában rögtön egy fényesen csillogó aranygolyót, vagy valami hasonlót szeret(ne) előállítani, ami persze általában nem sikerül. Egy elkészített

tárgy tulajdonságokkal felruházása általában nem könnyű feladat, sok gyakorlattal kell hozzá, hogy a szerkesztő képernyőn bepötyögött számértékek nyomán kellő eleganciával csillanjon meg a fény a márvány mellszobrunkon, a kész képen. Minden programnál sok különféle beállítási lehetőség kombinációjából kell a megfelelő eltalálnunk az eltervezett kinézet érdekében. (Tisztelet a kivételnek: pl. Sculpt 4D, amelyben egyszerűen kiválaszthatjuk a tárgy anyagát néhány előre beállított közül. Persze ennek is vannak hátrányai: előbb-utóbb kevés lesz az a pár beépített minta...). Az igényesebb programoknál ezt úgy oldották meg, hogy minden paramétert külön-külön állíthatunk be, majd ezek összességét elmenthetjük. Így létrehozhatunk egy saját anyag gyűjteményt, amelyből alkalomadtán kiválaszthatjuk a pillanatnyi hangulatunkhoz leginkább illőt. Az Imagine-ben is megvan ez a lehetőség, nem is akárhogyan, amint azt látni fogjuk.

A Detail editorban egy már meglévő tárgyhöz a következőképpen rendelhetünk tulajdonságokat: Kijelöljük a tárgyat (rákattintunk a hozzá tartozó tengelyre) majd leütjük az F7 billentyűt vagy kiválasztjuk az Object menü Attributes menüpontját.

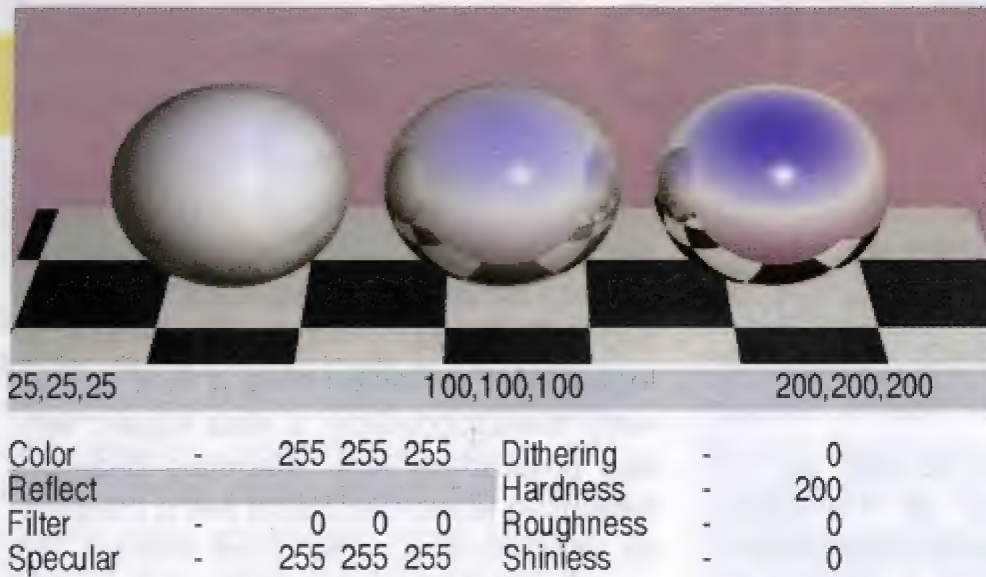
A felbukkanó Attributes (tulajdonságok) ablak felső részében láthatunk 4 un. "slider" magyarául potmétert (Mindezidáig nem tudok rá jobb meghatározást, ha neked van, szívesen fogadom). Ezek nevei: Red, Green, Blue, Value. Ezek alatt négy nagy csoportban láthatók a beállítási lehetőségek. Az első oszlopban találjuk azokat (Color, Reflect, Filter, Specular) amelyeket a Red, Green és Blue (Vörös, Zöld, Kék a három alapszín továbbiakban RGB) értékekkel állíthatunk. A másodikban (Dithering, Hardness, Roughness, Shininess) azokat amelyekre a Value (érték) szám van hatással. A harmadik oszlopban a texturákat, a negyedikben az IFF képekkel kapcsolatos dolgokat láthatjuk. A következő táblázatos formában az első két oszlop pontjainak jelentését találhatod. Nem titkolt célom az, hogy ezzel egy bármikor felhasználható segítséget adjak a tulajdonságok beállításához.



A Color tulajdonság beállításához gondolom sem magyarázatra, sem szemléltető ábrára nincs szükség.

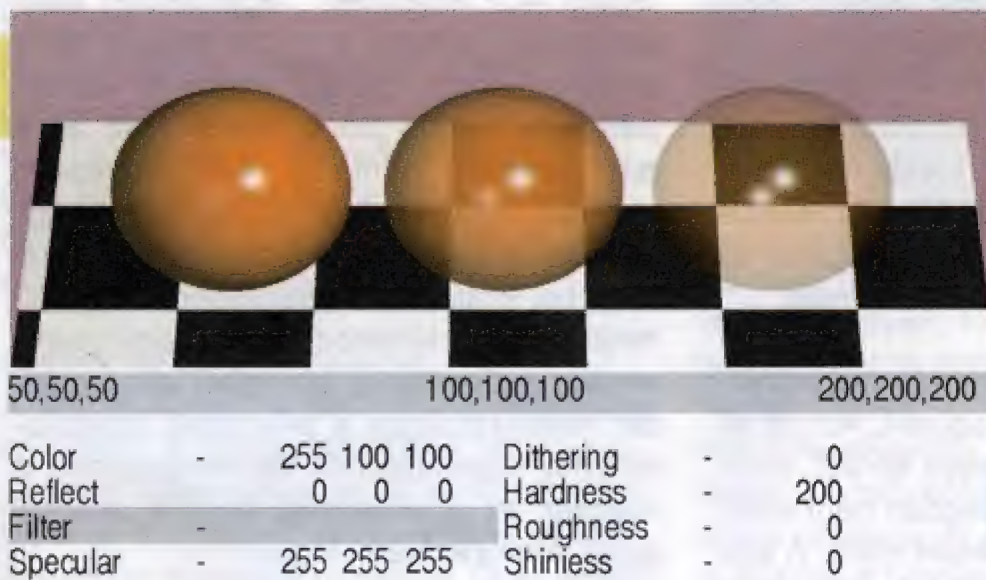
## Reflect

A test fényvisszaverési tulajdonságait adja. Ezt külön állíthatjuk a három alapszínre (RGB). Mivel egy test színét a róla visszaverődő fénysugarak (és azok szín-összetétele) adják, amelyik színre nagyobb értéket adunk meg olyan színű lesz a test. Ez a beállítás erősebb mint a Color. A Reflect RGB magasra állításával hozhatunk létre "tükrozódó" tárgyakat amelyek felszínén a környezetüket láthatjuk.



## Filter

A test fény áteresztési tulajdonságait adja. Szintén külön állítható RGB-re. Minél nagyobb értékeket állítunk be annál átlászóbb lesz a test. Vigyázat! A 255,255,255-ös értékeknél teljesen átlátzó a test, így abból nem látunk semmit!



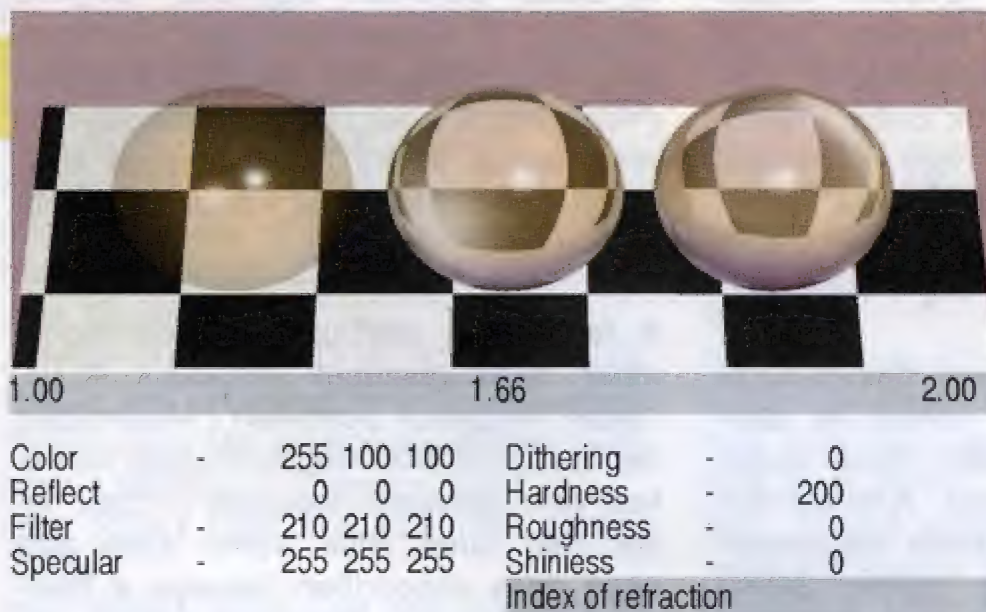
## Specular

A Specular adja a testen a fény csillanásának színét.

## Index of Refraction

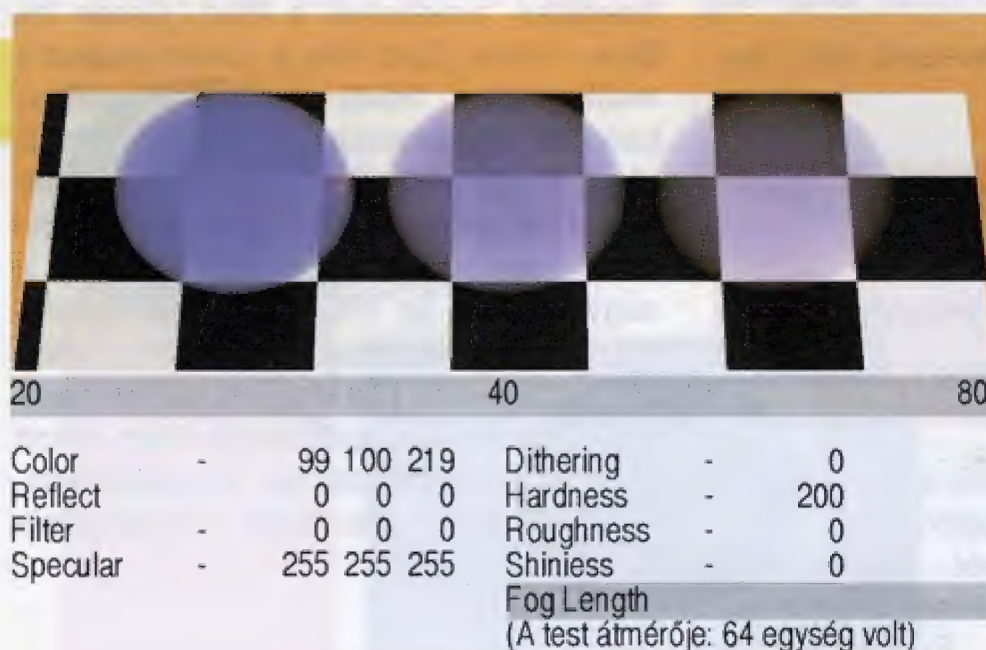
A fénytörés mutató. Ha egy fényáteresztő felületen áthalad a fény, akkor az általában eltéríti. Ennek az eltérítésnek a mértékét állíthatjuk be. Minden természetes fényáteresztő anyagnak van fénytörés mutatója. Figyelem! Nagyobb ez az értékhez, hosszabb számítási idő tartozik! Ízelítőül álljon itt néhány, bátran próbáld ki őket:

Üveg	- 1.66	Só kristály	- 1.54
Kristály	- 2.00	Kvarc kristály	- 1.55
Víz	- 1.33	Smaragd	- 1.57
Gyémánt	- 2.42		

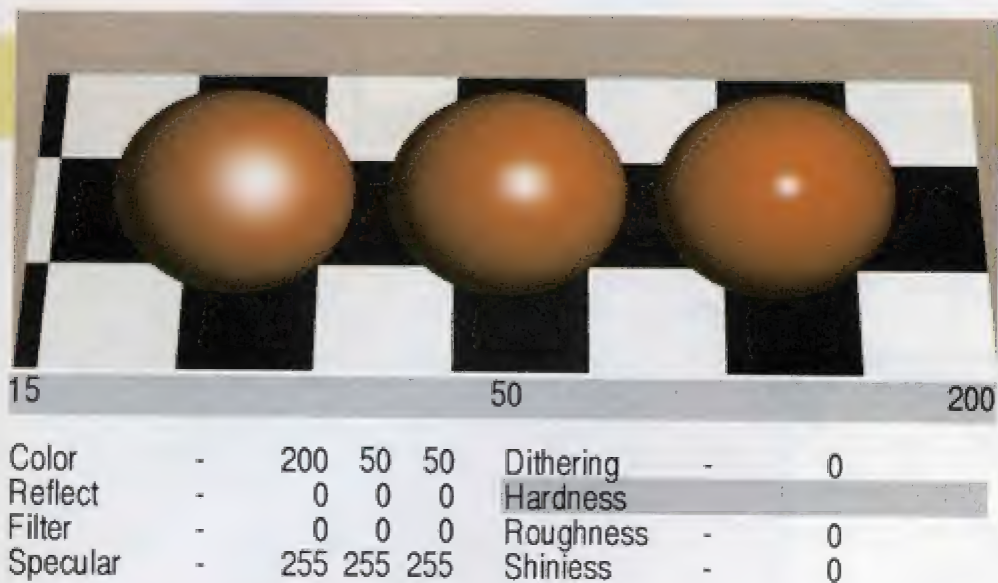


## Fog Length

Ez az új tulajdonság a 2.0-ás Imagine-ben jelent meg. Ennek segítségével egy testet "köddé" varázsolhatunk. A legjobban úgy képzelhető el a dolog, mintha a test alakjával megegyező alakú ködfoltot hoznánk létre. Minél nagyobb értéket adunk meg, annál ritkább, átlászóbb lesz a köd. Általában a test átmérőjével megegyező értékek egy közepesen sűrű ködszerű képződményt eredményeznek. Segítségével könnyen ábrázolhatunk animációinkban pl. felhőket vagy füstöt amit a korábbi verziókban eddig nem tehettünk meg.







## Hardness

A felület "keménységét" állítja. A test felszínéről visszaverődő fény szóródását szabályozhatjuk vele. Gyakorlatilag a csillanás nagyságára van hatással. 1-legnagyobb csillanás, 255-legkisebb, 0-nincsen csillanás. Ha a Hardness értéke nulla, akkor hiába állítjuk be a csillanás színét (Specular), nincs hatása. Ha fémes kinézetű tárgyat akarunk készíteni, akkor nagy értékekkel próbálkozunk.



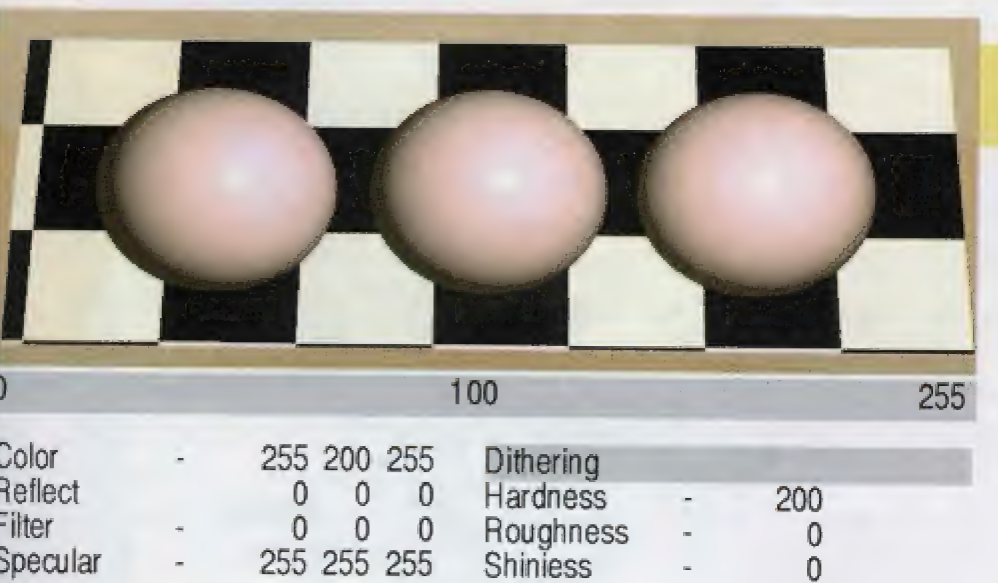
## Roughness

A felület érdességét állítja. Ezzel érhetünk el olyan hatást, mintha a test pl. homokkőből vagy valamilyen hasonlóan durva felületű anyagból lenne. Ritkán használatos, mert bár nagyon látványos eredményt ad, a fentebb említett homokkő nem túl gyakran felhasznált elem az animációkban.



## Shiniess

Ez egy érdekes tulajdonság. A testnek "fémes" kinézetet adhatunk a segítségével. Vigyázat! Ha a Shiniess nem nulla, akkor hiába állítottunk be bármit a Reflect-nél ill. Filter-nél a program nem veszi figyelembe, mivel ezeket a tulajdonságokat a Shiniess szabályozza automatikusan. Amint a képen is látható ennek az értéknek alíg-alíg van gyakorlati haszna.



## Dithering

A Színkeveredést állítja. 0-nincs, 255-legnagyobb. Az Amiga egyidőben (jelen pillanatban) csak 4096 szín megjelenítésére képes, és ez kevés ahhoz, hogy az egymáshoz nagyon közeli színeket ábrázolni tudja. Ezért tárgyak árnyékolásánál a finom színátmenetek helyett durva "szín-vonalakat" láthatunk. A Dithering az éles szín határokat mossa el. Figyelem! Ha fémes hatást keltő tárgyakat akarunk készíteni általában az alacson Dithering érték a megfelelő.

A következő alkalommal az eddig nem említett tulajdonságokat vizsgáljuk, és valószínűleg belekezdünk a texturák bemutatásába is.

Marinov 'Gaborca' Gábor





# TOP Listák



## AKCIÓ

1. Another World (-)
2. Project X (-)
3. Apydia II. (-)
4. Agony (-)
5. Space Gun (-)
6. Harlequin (-)
7. First Samurai (4)
8. Alien Breed (3)
9. Locomotion (-)
10. James Pond II (1)

## SZIMULÁTOR

1. Falcon 3.0 (-)
2. Formula One G.P. (-)
3. Gunship 2000 (-)
4. Pinball Dreams (-)
5. Jimmy Whites Snooker (2)
6. Microprose Golf (1)
7. Pacific Islands (-)
8. Silent Service 2. (5)
9. Advantage Tennis (-)
10. F-15 II. (6)

## KALAND

1. Monkey Island II. adv. (-)
2. Goblins adv. (-)
3. Fate- Gates of Dawn rol. (1)
4. Larry 5. adv. (-)
5. Eye of Beholder 2. rol. (-)
6. Ultima 7. rol. (-)
7. Black Crypt rol. (6)
8. Maupiti Island rol. (4)
9. Heimdall rol. (-)
10. Shadowlands

## FILM

1. Hook (-)
2. A bárányok hallgatnak (-)
3. Terminátor 2 (1)
4. Négykezes géppisztolyra (-)
5. Nagy durranás (2)
6. Cape Fear-a rettegés foka (-)
7. Robin Hood (4)
8. Revans (3)
9. Csupasz Pisztoly 2.5 (6)
10. Flatliners (8)

## PC 10

1. Star Trek
2. Ultima Underworld
3. Falcon 3.0
4. Award Winners
5. Secret of the Luftwaffe
6. Lemmings (new)
7. Blues Brothers
8. Hero Quest
9. Man. United
10. Shadow

## ABSZOLÚT 10

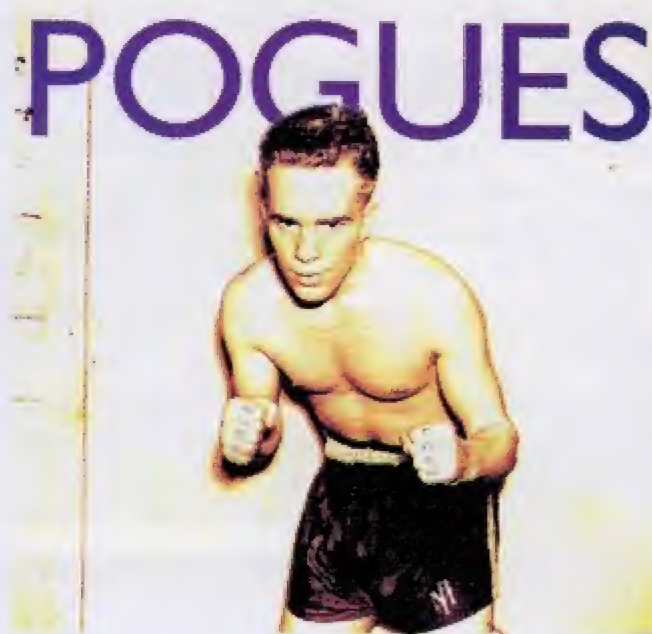
1. Project X /Team 17
2. Formula One / Microprose
3. Space Crusade / Gremlin
4. Black Crypt / EA
5. Special Forces / Microprose
6. Populous II / EA
7. WWF / Ocean
8. Award Winners / Empire
9. Shadowlands / Domark
10. James Pond II / Millennium



Ezen a két oldalon megtalálod mindazt, amivel szerintünk legalább olyan jól el lehet tölteni az időt, mint a géppel. Zene, könyvek, filmek szóval minden földi jó. Reméljük sok mindent kipróbálsz az ajánlatok közül és sikerül új dolgokat felfedezned.



Images - The Best of Jean Michel Jarre



The Pogues - Peace and Love



Chris Hülsbeck - Shades Vol. 1

Erről a Jarre által készített, 62 perces válogatásról sokan hiszik azt, hogy egy vadonatúj, különálló lemezről van szó, nyilván azért, mert saját különbejáratú címe van, ami nem szokásos válogatásoknál. Bár nincsenek rajta új számok, a lemez mégis nagy siker, mivel elég ritka, hogy a szerző maga válogat saját művei között és nem a kiadója vagy akárki más. De beszéljen saját lemezéről ő maga: "A zene reflektáció azokra a képekre, amelyek az ember agyában megjelennek, a szellem kábítószere, az élet alkotó-eleme, mintahogy az a levegő, a tenger és a fény. Zenét írni nekem teljesen olyan, mintha egy zengő, visszhangzó tájképet festenék. Ez a lemez olyan különböző zenék gyűjteménye, amelyeknek megvan a maguk története. Különleges gonddal válogattam össze őket, hogy egy egybefüggő egy órát alkossanak." Ez a lemez tehát önmagában egy egész, folyamatos szám, amelyet a már ismert alapelemek alkotnak. Az összes Jarre lemezről található rajta számok, átfogja az egész eddigi pályáját, nagyszerű élmény azoknak is, akik betéve ismerik az összes számát. Ha új számok nincsenek is, nekem sikerült találnom két olyan remek kompozíciót, amelyek egyik általam ismert lemezen sincsenek rajta. Mivel pedig az általam ismert lemezekon kívül egy sincs feltüntetve a belső borítón, a hivatalos diszkográfiában, egy ideig még nyomozhadtunk utána, vajon honnan varázsolta elő őket a mester. Talán nem lenne haszontalan kideríteni... Addig is, ha nem kifejezetten Jarre egyik lemezét akarod meghallgatni, hanem csak úgy valamit tőle, arra ez a legalkalmasabb. Ennél jobb válogatás - éppen az újszerűségénél fogva - egyszerűen nincs.

A név meglehetősen ismeretlennek tűnhet, bár a zenekar 1983-ban alakult. Az alakulás színhelye London, az együttes tagjai viszont írek. Igazi kuriózum a zenéjük, amely keveréke az igazi ír népdaloknak, a punknak és a rocknak. Kezdetben kocsmákban és bárókban léptek fel, törzsközönségük is innen verbuválódott. Ez a közönség viszont olyan lelkes volt, hogy hozzásegítette kedvenceit az első saját nagylemez elkészítéséhez. Utána már nem volt megállás, sorban jöttek a lemezek, a maguk finoman szólva sajátos világukkal, amely egyre több hívet szerzett nekik. A Peace and Love c. lemezük 1989-ben jelent meg, és én ezt tartom az egyik legjobb lemezüknek. Bár lehet hogy csak azért, mert ezt hallottam legelőször, és valósággal lenyűgözött az írek zenei világa. Egyszerűen csak ajánlani tudom ezt a fajta zenét mindazoknak akik szeretnek úgy zenét hallgatni, hogy közben oda is figyelnek rá. 1992-ben megjelent az együttes Best of.. válogatása, ami általában annyit tesz, hogy a banda beszünteti működését és feloszlik. Remélhetőleg a Pogues ezt nem teszi meg, nagy kár volna ezért a különleges, vad színfoltért. Az élenjáró színfolt mindenképpen az énekes. Első pillantásra azt hinné az ember, nem látott még nála rondábban kinéző embert. Utána rádöbben, hogy ez az első benyomása még hízeltető is az énekes részére. Inkább nem borzoló az idegeket horrorisztikus részletekkel, legyen elég annyi, hogy tényleg szörnyű. A többiek csak halovány utánzatai a példaképnek, akármit is mindaz avatatlan szemlélő. Lehetne még sorolni egy-két furcsaságot, de a lényeg a fantasztikusan jó zene, ami magáért beszél.

Ez a viszonylag semmitmondó név és cím egy olyan CD-t takar, amely igazi ritkaság. A lemezen ugyanis kizárólag olyan számok találhatók amelyek Amigával készültek. A szerző eredetileg néhány játék zenéjét írta, olyan egykor széles körben közismeretlenségnek örvendő játékokét is, mint pld. a Turrican, R-Type stb... Később átdolgozta őket, írt újabb zenéket is, és most következik a történet ama része amiből látszik hogy nem magyar földön történt az eset. Ugyanis talált egy stúdiót, amely hajlandó volt foglalkozni vele. Az elkészült lemez DDD-s, kiválóan szól, 70 percen keresztül kápráztatja el a gyanútlan hallgatót, aki nem ilyesmire gondolt eredetileg, hanem rövid kis modulok sokaságára. Ezzel szemben a Turrican-ból készült feldolgozás pld. 15 perces. Elég sokan hallották már a számokat, úgy tudom mindenkinek tetszett is a dolog. Tehát ha véletlenül valamelyik ismerősöd arra nyugat felé veszi az útját, nyugodtan meg lehet említeni neki a beszerzendő dolgok között ezt a lemezt is. Ugyan Pesten elég sok lemezbolt van, amely azt hirdeti magáról hogy bármit beszerez, de úgy látszik hogy ez a lemez nem tartozik a "bármilyen" bűvös körébe. Ennek ellenére már több pletykát hallottam melyek szerint már több példány közkézben forog. Ez is csak azt bizonyítja, hogy bár némi nehézségekkel ugyan, de beszerezhető, ha valaki nagyon akarja. Ennek a pár sornak éppen az a célja, hogy felhívja a zenét kedvelők szélesebb tömegeinek figyelmét. Remélhetőleg a Vol. 1-es jelzés nem csak dísznek van a lemezborítón, hanem magában hordozza a folytatás ígértét is.





## A.C. Crispin : Az örökkévalóság őrzője

Nem tudom, hol tartanak az Enterprise űrhajó kalandjai könyvben az Usa-ban, de örömmel jelenthetem, hogy nálunk megjelent a második (2.) kötet. Igaz, hogy nem az adta ki, mint az elsőt, node se baj. A baj az, hogy időrendben ez kb. a hatodik-hetedik kötet és nem a második. Ez azért rossz, mert van egy csomó utalás régebbi kalandokra, amiről halovány fogalma sem lehet a magyar olvasónak. Ebben a könyvben látszólag végzetes sugarak járnak be a Galaxist. Hatásuk: felgyorsítják a csillagokban folyó átalakulási folyamatot, aminek következtében egyre több válik közülük szupernóvává. Ez akkor kezd kényelmetlenné válni, amikor ki kell telepíteni egy csillag körül keringő lakott bolygóról az ott élőket. Miután ezt nem lehet a végtelenségig folytatni, világos hogy az idő közben már szétszóródott Enterprise legénység újra összekerül és újabb veszélyes küldetésre indul. Kellemesen csalódtam a könyvben, azt hittem hogy tele lesz banális dolgokkal, ehelyett egy izgalmas, igazi sci-fi történet lett belőle. Olvasd el, mert lassan ez is az alpműveltséghez tartozik.

## Pár könyv még a "kötelező" olvasmányok közül...

A Halál Havában c. Wayne Chapman mű második része a Walhalla Páholy kiadásában jelent meg. Már az első rész sem volt rossz, de ez a könyv egyszerűen tökéletes a Fantasy műfajában. Folytatódnak Tier Nan Gorduin, a mesterdalnok kalandjai, a kiválóan megírt fordulatos történet egy pillanatra sem lesz érdektelen. Chapman mesterien kitalált világa, a mű hihetetlenül tökéletes atmoszférája biztosít nagyszerű szórakozást.

## Koncert(rém)hírek

Akinek igen sok pénze van, az széles körben válogathat idén tavasszal,nyáron. Bár, ha csak a fele létrejön a koncerteknek az már jó... Az idei szezon várhatóan legmagasabb helyáraival május 22-én a Népstadionban játszik, őrjöng és még sok mindent üvölt a Guns n'Roses. Állóhely 900 körül, ülőhely 1500 körül az előzetes tervek szerint. A Roxette látogat a Kisstadionba július 8-án. Egy kis svéd könnyűzene 850-álló, 750-950 Ft ülőhelyen. A Genesis július 15-én jön a Népstadionba, elméletileg. De már most hallottam, hogy mégsem jönnek, a szervezők most itt állnak pár tízezer kinyomtatott jeggyel. Ne add tovább, de állítólag egy DIRE sTRAITS nevű banda is jön, augusztus 14-én, a Népstadionba. De ez tényleg csak rémhír... Semmi, de semmi kifogásom nem lett volna az ellen ha kedvenc bandám az U2 is idetolta volna a képét. Sajnos a dolog úgy áll, hogy május 20 körül Bécsben vannak, de ide nem jönnek. Pedig már úgy álltak a dolgok, hogy június 17. BS. 750-1200 Ft-os szórással a jegyárakban. Ez azért kissé közelebb lett volna, most mehetek Bécsbe...

Stilla

Ugyancsak a Walhalla Páholy jelentette meg Frank Herbert legendás Dűne c. könyvének folytatását, a Dűne Messiása címmel. Talán az én hibám, de ettől a műtől sokkal többet vártam. Aztán rájöttem, hogy a tökéletes alkotást maximum megismételni lehet, felülmúlni nem (általában). A regény témája Paul Atreides császári éveinek vége, ismét nagyszerű új dolgokkal fűszerezve, természetesen a régi jólismert szereplőgárdával, akikhez most egypár hihetetlenül jól kitalált figura is csatlakozik. Ez a Könyv nem egyszeri elolvasásra való, gyakran el kell gondolkodni a miérteken és a hogyanokon. Aki szerette az első részt, hamar túlteszi magát a néhány kisebb fogyatékoságon, és biztos "jól esik belélegezni a fűszer illatát...".

A Star Wars trilógia hivatalos folytatása mellett megjelent egy könyv az egyik legnépszerűbb szereplő, Han Solo korábbi kalandjairól. Itt még csak az el-választ-hatatlan CSubakka van mellette, de azért ők ketten is számtalan zúrbe tudnak belemászni. Miután egy csempész elsőrendű célja a meggazdagodás, az eszközök ennek a célnak az eléréséhez nem túl finoman vannak megválogatva. Természetesen a mesteri párosnak és a mindent kibíró hajónak nemcsak a különböző övezetek és bolygók határait sikerül átlépni, hanem természetesen a törvényét is, ennek következtében a bajok csak szaporodnak, szaporodnak... A George Lucas által kitalált világot felhasználó mű kellemes időtöltés minden sci-fi rajongónak.

## A bárányok hallgatnak

Mit is írhatnánk egy olyan filmről, ami éppen nem régen kapott öt Oscar-díjat. Még a díjkiosztás előtt megnéztem, így nem túlzottan csodálkoztam az elért sikeren. A film egy jól felépített psziho-thriller.(nem írhatjuk azt, hogy tisztán horror, vagy tisztán krimi, mert ez nem fedné teljesen az igazságot). A film ezen elemek nélkül, silány és élvezhetetlen lenne. A nagy előd árnyéka, (Psziho) még a a főszereplő nevében is érződik. Anthony Perkins, még ma is borzongással tölti szüleink gondolatait. Lehet, hogy az 1992-es Oscar-díjas főszereplő Anhony Hopkins is legalább ilyen nagy betűkkel írja be magát a filmkészítés történelmébe. A film egy féleletes versenyfutás egy pszihopata gyilkos és egy zöldfülű FBI nyomozónő között, amelyet az bonyolít, hogy az egyetlen lehetséges szál egy másik pszihopata sorozatgyilkos segítségétől függ. Az őrült pszichológus alakítása egyszerűen lenyűgöző és félelmetes. A nő főszereplő azonban szerintem nem alakított ebben a filmben ennyire kimagaslót, de már ahogy az megszokott általában ha egy film megkapja a legjobb filmnek járó elismerést az már lavinaszerűen elsöpör még legalább két-három díjat. A gyengébb idegzetűeknek egyáltalán nem merem ajánlani a filmet, mert még én is többször éreztem bizonytalanságokat a gyomrom felől. A film alatt szerintem többen moccanni sem mertek és iszonyodva várták a fejleményeket. A film végére meglepő "happy end" került, bár nem tudhatjuk kinek az....

Shy



## The Manager- U.S. Gold

Software 2000 focimenedzsere angolul. Az adott ország 1-3 divíziójából kell felküzdened a csapatodat a csúcsig. Nemzetközi tornákon is résztvehetsz, az UEFA kupáig. 1-4 játékos játszhatja. A csapatodat ellenfél gyengéihez és erősségeihez mérten kell edzened. Menedzselned kell a csapatodat, pl. úgy mint a stadiont átépíteni (Extra reflektorok, székek stb.). Szponzorokat kell szerezned, akik hirdetéseit te rakhatod fel, kereskedned kell a játékosokkal, újakat vened stb. AMIGÁRA és PC-re áprilisban jelent meg a program. Lehet, hogy a Software 2000 mégis feltör? ...

Gremlin Graphics szeptemberben kiadja a Lotus 3. részét is!

Az Ocean cég 2 nagy film-átíratra készül: lesz Hook és Addams Family. Az előbbiről csak annyit, hogy volt szerencsém a programot látni és nyugodtan állíthatom, hogy a Monkey Island méltó utóda.

**Daemonsgate 1- Dorovan's key**, minden idők legnagyobb fantasy- adventurejének néz ki. 10,000 képernyőnyi városok, hatalmas külső világ, 128 Npc (városlakókon kívül !!!) Beszélgetni is kell, sőt kötelező lesz, hiszen ez a játék nem csak verkedésből fog állni (mint a nagy bestsellerek).

A Grandslam cég nemsokára megjelenteti a nagysikerű Die Hard 2 számítógépes változatát, ami 5 különböző pályából áll.

## Indiana Jones és az Atlantisz Sorsa- U.S. Gold

A Guru 2/11- es számában beszámoltam az akciójátékról, így most a kalandjátékot vesszük nagytó alá.

### Előjáték:

Barnett kollégium egy csendes délutánján, Dr. Henry "Indiana" Jones Jr.-t felkeresi egy rejtélyes idegen. Az idegen felkéri Indy-t, hogy mérjen fel egy ősi leletet, ami lehet hogy hamisítvány... de lehet, hogy kulcs egy ismeretlen civilizációhoz! Az idegen nem más mint az ördögi Klaus Kerner, a 3. Reich ügynöke, és Indy szakértelménél is többre vágyik. Ismét a náccikkal való versengésben találja magát Indy, de most az Atlantisz Elveszett Városa a tét. Sophia Hapgooddal társulva- aki régész és médium, mellesleg Atlantisz történelmére specializálta magát- Indy elutazik Icelandbe, Monte Carloba, Afrikába, Krétára, s azon is túl...

Plato írt az Atlantiszról és egy rejtélyes "orichalcum" nevű anyagról, ami az energiát adta a atlantiszi emberek gépeihez. Ez az, amiért a náccik kutatják az elveszett civilizációt. A náccik egy lépéssel Indy előtt vannak.. gyorsan kell cselekednie. Lucasfilm legnagyobb, legbonyolultabb grafikus kalandjátéka:

- Több mint 200 helység, mind VGA-s grafikával.
- Rotoscope animation
- Ikon irányítás
- 3 mód a végigjátszáshoz: Puzzle Path, Action Path, Team Path

A Batman Returns c. film még igencsak messze van attól, hogy elkészüljön, de a szoftvercégek már bebiztosították magukat. Így az Amiga és az ST átíratot is a Konami készíti el.

Az Ocean cég egy fergeteges programmal lepi meg a piacot május végén: **PUSHOVER!** Egy hangyával kell logikai feladatokat megoldanunk, dominókat cipelgetnünk és a megfelelő helyre leraknunk.



## B.A.T.2- UBI soft

A francia Ubi Soft legnagyobb sikere tavaly a B.A.T. (Bureau of Astral Troubleshooters) volt. A sikerhez hozzájárult az is, hogy a programmal együtt egy MV-16-os "sound board" járt, ami erősítőre és akár a fülhallgatóra is kivezette a 4 csatornát. A játék Roma2 városában játszódik, ahol a küldetésünk Koshant eltérni láb alól és megtalálni a Sylvia fedőnevű ügynököt. A játék irányítása megegyezik az elődjével. A harc arcade-stílusú, stratégiai és Operation Wolf stílusú is lehet. A városban több utazási lehetőség is van, pl. taxi vagy űrhajó, amit akár mi is irányíthatunk (szimulátor- stílusban). Ha a vezetést automatára állítjuk, az pénzbe kerül. Ebből a pár sorból is tisztán látszik, hogy 92' legtöbb ötletet felvonultató játékról lesz szó. A kivitelezést még meglátjuk. Valószínűleg a grafikai rész ismét tökéletes, a játszhatóság pedig ismét elfogadható.....

A Palace cég a Hot Rubberrel akarja lefőzni az eddig megjelent motorverseny programokat. 2 játékos- 2 képernyőn versenyezhet egyszerre- ez lesz a Lotus motoros változata ???

Secret of Monkey Island II. Amigára Május végén jelent meg.

Wizardry 7- Megjelenése nyár végére várható, és csak angol nyelvű verzió lesz. A játékról részletesebben a következő Guruban számolunk be.

## Ultima sorozatokról

Az Origin cég adja ki az Ultima sorozatot, ami most a 7. résznél tart, egy bónusz részzel, az Ultima Underworlddel. Lord British az első játékát még 1979 körül írta meg, azóta az egész sokat fejlődött. A játékban olyanokra figyeltek a szerzők, hogy a képernyőn látott mocsárból jövő hangok sztereóban és megfelelő elosztásban jöjjenek a hangszórókból. Az Ultima 8 a Pidgeon világban játszódik, a gonoszok birodalmában. A világ vulkánokkal, vér folyókkal és sok szörnyel van tele, de a főgonoszt csak a 9. részben tudod elpusztítani. Habár az Ultima 8 tervezése csak 1 hónapja kezdődött meg, az Ultima 10-es részébe is belekezdtek. Ez lesz az ultimate Ultima! Olyan lesz a szerzők szerint mint az Ultima Underworld és az Ultima 7-es kombinációja!! Tehát nem csak a dungeonban lehet majd teljesen szabadon járni, hanem a házakba is be lehet menni, az asztalról fel lehet emelni a tányért és azt el lehet forgatni a térben, igénynek megfelelően. A nagy kiállításokon az Ultima 10 egy Virtual Reality géppel lesz összekapcsolva! A tervek nagyratörőek, de aki látta az Ultima Underworld-öt, az rádöbbenhet arra, hogy semmi sem lehetetlen!

Újdonságainkból legközelebb a következő hónapban válogat: Masell



# Workbench 3.0

Szenzáció!

## A kövér hölgy dalai

**N**emrég még a 2.0-ás operációs rendszer jelentette a csúcst az Amigán és máris itt a trónkövetelő. Az új operációs rendszer kiküszöböli a korábbi Workbench verziók hiányosságait, gyorsabbá és kényelmesebbé teszi az Amigások életét. Lásunk egy rövid előzetest az AUI cikke alapján, hogy miben különbözik ez a nagyszerű rendszer az elődeitől.

● Végre tobzódhatunk a színekben. Az 1.3-as rendszer 4, illetve a 2.0-ás Workbench 16 színe után az új rendszer végre HAM-ban dolgozik és a lehetséges 4096 színt láthatjuk egyszerre a Workbench-en. A standard Workbench színek közül csak a világos-, közép-, illetve a sötétszürke maradt meg. Szintén igaz ez a pointer színeire.

● Az elavult FFS (Fast File System) rendszert felváltotta a BFFS (Bloody Fast File System) rendszer. Az új szisztema körülbelül tízszer gyorsabb mint elődje. Az Amiga a Load és Save műveleteket a floppyn hasonló gyorsasággal hajtja végre, mint a ZX Spectrum kazettás rendszere. (Ez természetes is, mivel az új driver írásánál speciál Spectrum kódot használtak a programozók. Az vadonatúj drivert Rubber\_Keyboard.device - a DEVS directoryba kell bemásolnunk.)

● Az új Overscan rendszer is intelligensen illeszkedik a felhasználóhoz. A megjelenő teljes képernyős képet úgy teszi ki a képernyőre, hogy figyelembe veszi azt, hogy a felhasználó milyen közel ül a monitorhoz. Ez egy jelentős újítás az előzőekhez képest.

● Megvalósult a teljes Micons (Moving Icons) rendszer. Így a megszokott rendszeri ikonjai ki és becsukódnak, a dokument file-ok ikonjai pedig a "Read me!" üzenetet közlik velünk. A Hard disk ikon leesik a képernyőn és lángok között felrobban. Híresztelések szerint egy titkos billentyűkombinációra Tom Rattigan a CBM ex-elnöke jelenik meg egy animált képen amint kilenc millió elvesztett dollár miatt üvöltözik. (F1, CTRL, és írd be, hogy "unfair dismissal") (A GURU-ban is van ilyen.)

● Az AmigaDOS-t teljesen átírták AmigaBASIC-ban. Technikai fejlettsége csodálatosan alakult.

● A GURU kiegészült egy új hibajelzéssel, a Franklin-nal. Mindkettő feltűnik, amikor valami olyan történik, aminek te nem örülsz. Az Amigádat a Franklin feltűnése után úgy is újra lehet indítani, hogy a "JackDaniels and Coke" ikonra kattintunk.

● A Utilities könyvtár kibővült egy új programmal, melynek "Yah Boo Sucks" a neve. Amikor rákattintasz erre az ikonra, akkor a gép megnyit hat Shell-t, és szintetikus beszéddel közli a következőket: "Bet you can't do this on an Apple!" és belép a Franklinba (húha, ez már igen).

● A Speech Synthesiser-t kijavították, kibővítették. Most egy ivós ausztrál Dalek szól hozzánk.

● A Preferences-ben lehetőségünk van minden ablak, a Workbench képernyő, az ég és a disk drive előlapjának átszínezésére.

● Az AmigaBASIC-et teljesen átírták ARexx-ben. Fantasztikus lett.

● A Workbench 3 Intuition menüit teljesen az európai nyelvekhez igazították. Amikor a HELP billentyűt lenyomod, akkor a gép a következőket kérdezi a saját nyelveden: "Why don't learn English?" és "Mi Amiga te jodea".

● A Workbench 3 automatikusan kiválaszt véletlenszerűen egy keymap-ot. Ha nem tudnád használni, akkor ad helyette egy rosszabbat.

● Az ARexx teljesen át lett írva AmigaDOS-ban.

● A Printer driver-ek választéka jelentősen bővült. Csak néhány az új típusokból: NovaTron Maser Printer, MicroQuibbles BubbleBath Deluxe, ElectroBlast HyperDump InkPlex TurboJumpJet, sinclar Thermal Printer Rubber\_keyboard.device szükséges hozzá.

● A kezdőképernyőt (Workbench 1.3 - lemezt tartó kéz, Workbench 2 - floppyba ugráló lemez) felváltotta egy maximális színű, teljesen mozgó animáció, mely alatt digitalizált zene szól. Az új KickStart ROM megnövekedett, láthatóan 18 Mbyte-ra.

● A Workbench végrehajtási sebességét jelentősen meggyorsították software úton. A programemulációt a 7 Mhz-es, 68000-es programok gyorsítása érdekében a Workbench az 50 Mhz-es 68040-es emulálásával éri el. Csak ámul az ember a sok csodán.

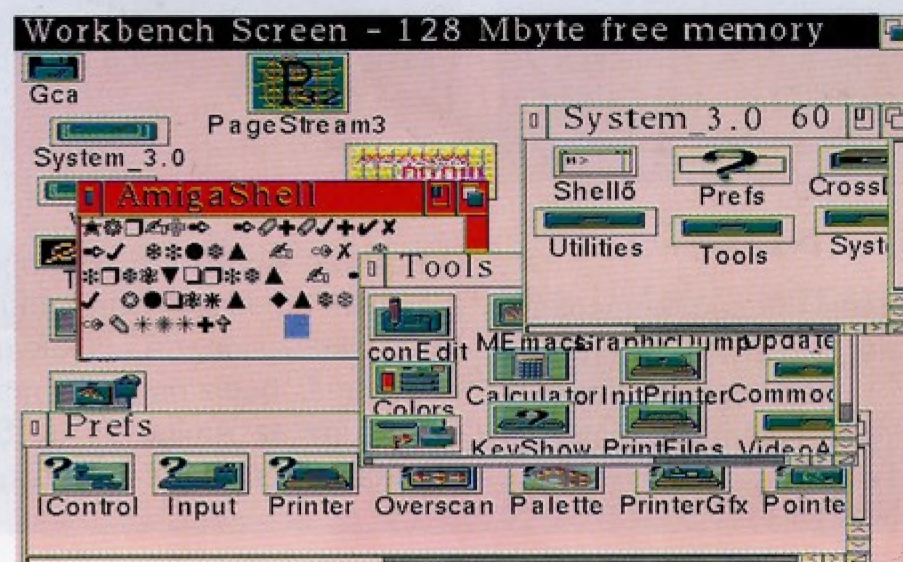
● A rendszer órája kibővült a digital, analóg és a Mickey Mouse opcióval. A Mickey Mouse-t kiválasztva az óra képét a rendszer össze-vissza húzgálja a képernyőn.

● Egy extra paranccsal bővült a CLI parancsok sora. A parancs a "DestroyCIA" névre hallgat. Ha a parancsot használjuk, akkor mindkét CIA felrobban. Nagy segítség ez azoknak, akik feltétlenül tönkre akarják tenni a CIA-kat a disk drive-k, printerek és digitalizálók húzkodásával.

● A Dustbin automatikus gyűjtési funkciója hatalmas könnyebbség. Minden kedden a kosár összegyűjti és letörli az összes szétszórt file-t.

● A Workbench 3-at még az idén befejezik, azonban az első hivatalos másolatok a regisztrált felhasználóknál csak valószínűleg 1996-ban tűnnek fel.

BEAR





# Riport



A European Computer Trade Show-n találkoztam Martyn Brownnal a Team 17 Project Managerével és Technikai Igazgatójával. Következzen most az interjú, majd egy rövid ismertető a következő munkáikból.

**-Guru:** Az első kérdésem, ami gondolom sok olvasót is érdekelhet, az, hogyan alakult meg a Team 17 csapata?

**-M.B.:** Tulajdonképpen az én ötletem volt. Sok kapcsolatom volt P.D. (Public Domain) szoftverrel foglalkozó srácokkal és összegyűjtöttem a legtehetségesebbeket, mint pl. Dr. Awesome. Az első játékunk a Full Contact volt, ami budget (olcsó, azaz 9 Fontért kerül értékesítésre) kategóriában sokáig az első helyen volt.

**-Guru:** Ezt követte az Alien Breed?

**-M.B.:** Igen, de nagyon sok időnkbe telt kifejleszteni. Mindent a lehető legtökéletesebben akartunk kivitelezni.

**-Guru:** Úgy tudom, a játékaikat csak Amigára léteznek. A nagy szoftverházakat mind az jellemzi, hogy több gépre is elkészítik a játékaikat. Mi a véleményetek erről?

**-M.B.:** Lehetséges, hogy P.C.-re is kifejlesztjük az Alien Breed-et, de ez még csak távlati terv. Viszont a Segára és a Nintendóra biztosan átírjuk a játékunkat.

**-Guru:** Amikor végigjátszottuk az Alien Breed-et, a program az Alien Breed 2-vel kecsegtetett minket. Mikor lesz kész?

**-M.B.:** Egy év múlva tervezzük a folytatást (93 eleje).

**-Guru:** Miért?

**-M.B.:** Megtehettük volna azt, hogy kiadjuk a Breed 2. részét úgy, hogy átírjuk a pályákat, a fegyvereket stb. de pont



*Codename Assassin*

ezt akarjuk elkerülni. Azt hiszem, a csapat többet vesztett volna, mint amennyit nyerhettünk volna - szerintünk ez nagy presztizsvesztéssel járt volna. A második rész más lesz mint az első. Hasonló nézőpontból, de sokkal több feladattal, nagyobb pályával. Itt a szörnyek fogságából menthetünk ki embereket. Újdonságként figyelni kell a padlózatra, nehogy bemoljon alattad, stb.

**-Guru:** A legújabb játékok a PROJECT-X. Miért pont egy lövöldözős játékot hoztatok ki, hiszen az A.B. teljesen új típus volt, míg a Project-X egy hagyományosnak tűnő lövöldözős?

**-M.B.:** Megkérdeztük az embereket, hogy milyen játékot látnának szívesen tőlünk és a lövöldözős játékokat mindenki kedveli. A másik ok, egy jó pár rossz kivitelezésű lövöldözős játék, mint a Nemesis. A PROJECT-X az Amiga hardware-ét a határokig feszegette, megpróbáltuk kihozni a maximumot. A programozónk, Andreas Tadic már hat éve dolgozik Amigával.

**-Guru:** Milyen a program sikere?

**-M.B.:** Elképesztő. Mi sem akartuk elhinni. Most mindenhol a Nr.1.- toplistákon is! CU Amiga 92%, The Games Machine 95%. Szerintünk ez azért van így, mert mi nem zárkozunk el a közönségtől: minket mindig is érdekelt a kritika, az ötletek, amiket a játékosok adnak. Nem akarunk olyanokká válni, mint a Bitmap Brothers.

**-Guru:** Szerintetek a többi nagy szoftvercég hogyan néz rátok? Hiszen ők csak azt látják, hogy egy kis cég előbukkant a semmiből és a top listák élére jutott?

**-M.B.:** Valószínűleg csodálkoznak.

Tervünk az, hogy az összes játékfajtából elkészítünk egyet-egyét, ezért most tárgyalunk egy kalandjátékot készítő csapattal.

**-Guru:** Köszönöm az interjút. Sok sikert!

A Team 17 csapat napról napra bővül és ennek köszönhetően az év végére 3 új játék kerül majd a piacra:

**Codename Assassin:** Több, mint 800 képernyőnyi akció 5 szinten! A történet hagyományos, egyedül kell megmenekülnöd egy föld-alatti labirintusrendszerből.

A karakternek több mint 200 képkockából álló animációja van (200 Kbyte), aki fut, ugrik, mászik, legugol, csúszik és szalad. Sok extra fegyver és energiatöltő, hangeffektek és beszéd teszik még színvonalasabbá a játékot. A játék október/novemberben körül lesz a piacon.



**OHP Racing** -8-10 Különböző pálya: város, vidék, jég, sár, stb. - 8-10 szakaszból áll egy pálya, így 64-80 szintes: a szakaszokban jól keverednek a kanyarok, egyenes szakaszok, hidak, ugratók. 8-10 különböző jármű, ami a pályákkal kombinálva még hosszabbá és élvezetesebbé teszi a játékot. A F1-es kocsiktól, a jeep-eken keresztül a motorokig sok mindenféle járművet megtalálhatsz majd itt. Megjelenés: Október/november



*Superman új állás után nézhet.*

degyik 4 szekcióból áll. Bonuszpályák, szuperaranyos hangeffektek..

Mi kell még?

"Igen, el fogod hinni, hogy a béka repülhet!"

*Masell*

**Szuperfrog** - Végre! Szupergyors akció és egy szuper játék. Briliáns rajzfilmszerű grafika, s animáció! Az Alien Breed és a Project-X programozója és grafikusa hasonló sikereket vár az év végére megjelenő programjuktól. - 1 megabyte, 32 színű grafika. - 6 pálya, min-





# Parádi AMIGA Parádé V 2.0

Számítógépes Tábor a Mátrában !!!



Szimulált kép (C) 1992 GURU Laboratories

9 nap Non-stop AMIGA buli 1992 július 22-30.

Vadregényes környezet, alapok kezdőknek, szakmai programok !

Ray-Tracing tanfolyam, kötetlen eszme- és program csere.

A tábor végén alapfokú joystick kezelői oklevél a sikeres résztvevőknek.

Közreműködik : a GURU teljes stábja

Sztárvendég : Éles István

Részvételi díj : 400 Ft / nap, amely a szállást, az étkezést és a géphelyet foglalja magában.

A kék ég, a zöld fű

valamint a madár csicsorgás nem számít extrának.

Szállás remek sátrakban. Nászutasoknak kedvezmény.

Jelentkezés és információ : Kecskeméti Ifjúsági Otthon

Kovács Judith & Kristóf András (Absurd)

6000. Kecskemét

Széchenyi tér 7.

Tel: 76/22-342

Minden AMIGA tulajdonos részvételére számítunk !!